1-94 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-



Test: Rebel Assault



Test: Sam & Max

SPIELE-KNÜLLER 1994

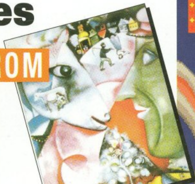
TEST

Larry 6 ★ Kyrandia 2
Aufschwung Ost
Sam & Max
Goblins 3
Rebel Assault
Indy Car Racing

GREATEST HITS 1993

Tops & Flops des Spiele-Jahres

MUSEUM AUF CD-ROM

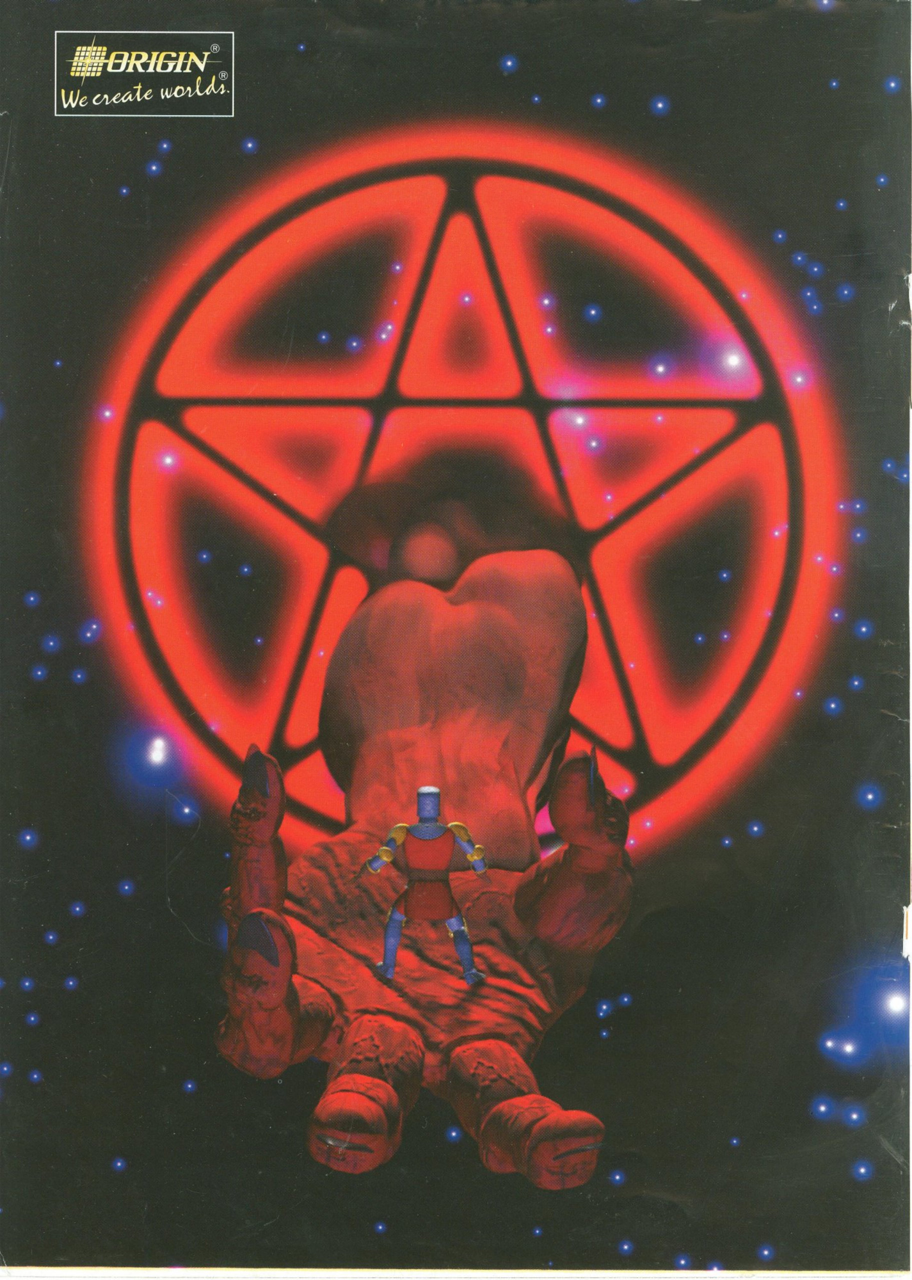


Bilder einer Ausstellung

LÖSUNGEN & KARTEN

Xanth, Lost in Time und Shadow Caster

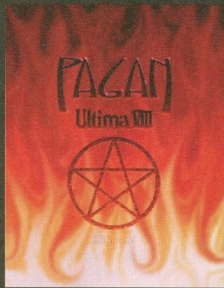
Backups: Daten sichern leicht gemacht • **Concerto:** Musik-Lexikon auf CD-ROM • **Classic:** Alles über Tetris • **Komplett:** Jahresinhalt '93 • **Critical Path:** CD-ROM-Spiel von Media Vision


ORIGIN®
We create worlds.®

Software und Handbuch in deutscher Sprache.
Intel 486™ DX2 empfohlen.













Pagan™: Ultima® VIII versetzt Sie in eine Welt, in der Sie sogar Ihre Seele verteidigen müssen.

Durch die zahlreichen kinoähnlichen Effekte und die spannenden Handlungssequenzen ist Pagan die Inkarnation von Ultima. Mit zahlreichen animierten Sequenzen geht dieses Fantasy-Epos an die Grenzen der Vorstellungskraft und präsentiert perfekte Realität.

Ein komplettes, eigenständiges Spielerlebnis, für das keine Ultima-Erfahrung notwendig ist. Zusätzlich wird das Speech Accessory Pack angeboten, durch das dieses Abenteuer noch mehr an Atmosphäre gewinnt.

Begleitet vom 4-Kanal-Digitalklang liefert Pagan zehnmal so viele Grafiken wie seine Vorgänger. Nicht weniger als 1200 Bewegungsstufen lassen Ihren Avatar laufen, kämpfen, springen, balancieren, klettern und sich auf gegnerische Objekte stürzen.

NEHMEN SIE DIE ZUKUNFT DER ROLLENSPIELE IN IHRE HÄNDE!

Stellen Sie sich dem bösen Guardian. Er plant die totale Kontrolle über ganz Britannia und will Sie als gefallenes Idol eines zerstörten Imperiums präsentieren. Die direkte Konfrontation mit dem Guardian ist nur noch eine Frage der Zeit...

Verbünden Sie sich mit Außerirdischen, und schlagen Sie die elementaren Titanen mit ihren eigenen Waffen, um sich so einen Platz im Druidenpentagramm zu sichern.

Pagan: Ultima VIII - Für alle Origin-Fans und die, die es werden wollen.

"Die einzig wahre Rollenspielüberraschung..."

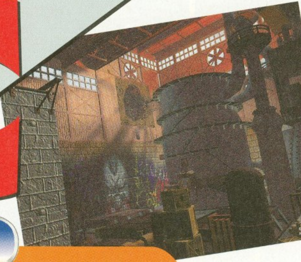
Powerplay.

EA DIRECT Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA Direkt:Tel. 05241/24307, Fax. 05241/24244.

Von Lord British handsignierte Sonderedition von Ultima VIII erhältlich. Interesse? Rufen Sie uns an unter: 05241/24307.

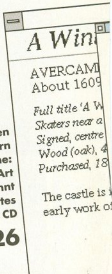
Electronic Atrs GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh.

PC PLAYER



Soundkarten-Hersteller Media Vision steigt mit Critical Path ins Spielegeschäft ein

10

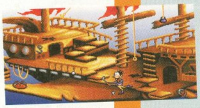


Die schönen Künste erobern die Bildschirme: Microsoft Art Gallery bannt ein komplettes Museum auf CD

26

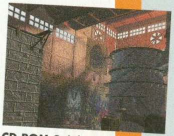






Aller guten Goblins sind drei: Die jüngste Ausgabe der verrückten Abenteuer von Coktel Vision ist da

36



CD-ROM-Spiele satt: Von Iron Helix (hier im Bild) bis Rebel Assault hatten wir einiges zu testen

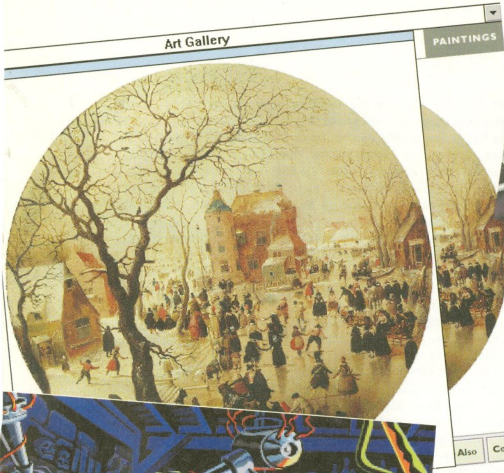
98

AKTUELL

HARDWARE

CD-ROM-SPIELE

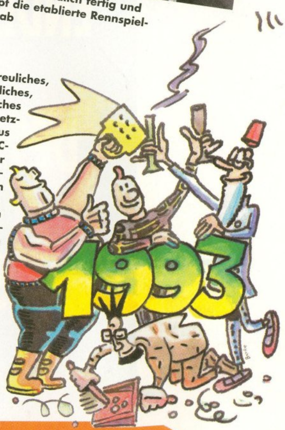
SOFTWARE





Indy Car Racing ist endlich fertig und hängt prompt die etablierte Rennspiel-Konkurrenz ab
56

Erfreuliches, Erbauliches, Erstaunliches und Entsetzliches aus dem PC-Spielejahr 1993; festgehalten von unserem Redaktions-Chronisten
112





Wehe, wenn sie losgelassen: Sam & Max sind die wildesten Adventure-Helden aller Zeiten. Ob LucasArts hier neben klasse Grafik auch spielerische Qualität bietet, verrät unser Test ab Seite
30

SPIELE-TESTS

RUBRIKEN

TIPS & TRICKS

DAS ENDE DES ZOLLS

Wer hat wohl in unserer Gesellschaft am wenigsten Ahnung von Computern? Richtig, Politiker und Rechtsanwälte. Just diese haben uns gerade den tollsten Schildbürgerstreich aller Zeiten verpaßt. Ab Januar können Sie nämlich keine 3,5-Zoll-Disketten mehr kaufen. Oder 15-Zoll-Monitore. Oder einen 360-dpi-Tintenstrahldrucker. Eine EG-Richtlinie verbietet nämlich jedermann, mit der in Europa unüblichen Maßeinheit »Zoll« zu werben.

Was beim Möbelkauf sicher Sinn macht (Wieviel Zoll war die Matratze lang?) ist im Computerbereich aber nur absurd. Schließlich ist alles auf das Zoll ausgelegt. Paßt die 133-Millimeter-Diskette in Ihr Laufwerk? Ist ein 35-Zentimeter-Monitor nun größer oder kleiner als Ihr bisheriger? Und ist ein Laserdrucker mit 12 Punkten pro Millimeter gut oder schlecht? Tja, an diese Rechnerei dürfen Sie sich ab sofort gewöhnen. Denn wer noch mit Zoll und Inch wirbt, wird von flinken Rechtsanwälten abgemahnt oder gleich verklagt.

Einige Monitor-Händler, die auch erst an einen schlechten Witz glaubten, sind inzwischen von einem Richter eines Besseren belehrt worden - und ein paar tausend Mark ärmer. Auch eine Methode, Ware aus Japan, Hongkong oder USA vom europäischen Markt fernzuhalten. Denn wer außer einem europäischen Disketten-Hersteller bringt schon die Größenbezeichnung in Millimeter auf der Packung an (die Zollbezeichnung darf übergangsweise noch kleiner in Klammern mitgeführt werden - wie freundlich von Brüssel).

Wir warten schon in freudiger Erregung auf den Tag, an dem die Redaktion abgemahnt wird, weil wir aus Versehen über 3,5-Zoll-Disketten geschrieben haben. Außerdem ist es nur eine Frage der Zeit, bis die EG bestimmt, daß ein Kilobyte nicht 1024, sondern 1000 Byte entspricht - dem metrischen System sei Dank. Die Punkteverteilung in Actionspielen wird dann ebenso genormt sein wie die Charakterwerte in Rollenspielen (Ein Elf mit 25 Hit Points? Gibt's nicht!). Soundblaster-Karten dürfen dann nur noch verkauft werden, wenn sie mit genau 10 Bit samplen - nicht mehr, nicht weniger. Die Bezeichnung »Joystick« muß an die jeweilige Landessprache angepaßt werden und alle Spielepackungen haben die Euronorm-Größe (ein möglichst häßliches Format, das bis zu diesem Zeitpunkt nicht ein Hersteller verwendet).

Liebe Politiker: Wir wissen ja, daß Ihr unmöglich über all die Feinheiten der Computertechnik kundig sein könnt. Allerdings machen uns solche Entscheidungen schon stutzig, wenn Ihr mit derselben Allwissenheit an die wichtigen Themen des Lebens herangeht.

Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe (normgerecht in DIN-A4)

Ihr PC-Player Team

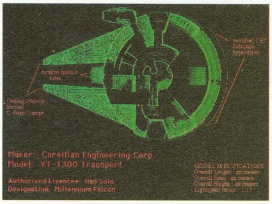



STRIKE
COMMANDER
DAS EXPLOSIVE CD-ROM-EREIGNIS!
Origins erstes erweitertes Spiel auf CD ist so heiß, daß Sie einen Schritt zurücktreten sollten, um sich nicht die Finger zu verbrennen.
Wir schreiben das Jahr 2011. Die weltweite Machtstruktur ist ins Wanken geraten, da der Durst nach Öl unter den herrschenden Konglomeraten ein chaotisches Durcheinander und einen unerbittlichen Kampf zur Folge hatte.
Sie sind der Anführer eines Elite-Geschwaders von Söldnern im gefährlichsten Luftkampf Ihres Lebens.
Strike Commander™ auf CD ist ein weiterer Schritt in der Entwicklung des interaktiven Films.
Mit Strike Commander auf CD erhalten Sie außerdem das Speech Accessory Pack mit digitalisierter Sprachausgabe für alle 16 Charaktere, General-Midi-Musikunterstützung für eine ohrenbetäubende Atmosphäre und die Tactical Operations™ mit 21 zusätzlichen Missionen und zahlreichen neuen zu erforschenden Gebieten.
Wenn Sie nach einer Entschuldigung suchen, sich ein CD-ROM-Laufwerk zuzulegen, hier ist sie...
STRIKE COMMANDER
ORIGIN
ORIGIN®
We create worlds.®
Vertrieb durch: Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh.
EA DIRECT
Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA Direkt: 05241/24307
1993 Origin Systems Inc. Origin und We Create Worlds sind eingetragene Warenzeichen von Origin Systems Inc. Strike Commander und Tactical Operartions sind Warenzeichen von Origin Systems Inc. Electrronic Arts ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.

JEDI-RITTER UNTER WINDOWS

Zückt die Laserschwerter: LucasArts läßt gerade den offiziellen »Star Wars«-Bildschirmschoner programmieren. Von Raumschlachten über Baupläne für einen Rasenden Falken bis hin zu genauen Lebensläufen der bekannten Jedi-Ritter soll das Spektrum der Module reichen. Ein besonders aufwendige Sequenz zeigt, wie die Star-Wars-Filme gedreht wurden.

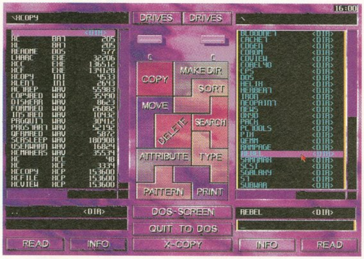
Humor darf auch nicht fehlen, wenn die Jawas von Tatooine anfangen, die Windows und Icons Ihres Desktops zu klauen. Erscheinen soll das gute Stück im Frühjahr 1994.



Build your own Falcon: Der Star Wars-Screensaver enthält Bauanleitungen für diverse Raumschiffe.

DOS MAL VERSPIELT

Ein harter Schlag für die Amiga-Besitzer: Jetzt werden sogar schon ihre Lieblings-Utilities auf den PC umgesetzt. Das Kopierprogramm »XCopy« und die DOS-Oberfläche »XCellent« gibt es jetzt für rund 100 Mark im Fachhandel. XCopy kopiert alle gängigen DOS-Disketten und ist besonders flott. Das XCellent-Programm im individuellen Tetris-Look ist nützlich, um die Festplatte aufzuräumen oder einzelne Dateien zu kopieren. Von XCellent ist auch eine Windows-Version im Paket enthalten.

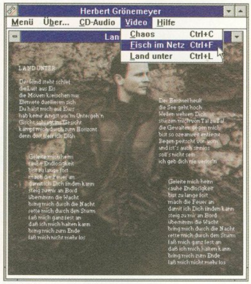


Kein Spiel, sondern eine DOS-Oberfläche: XCellent aus dem XCopy-Paket hat den Tetris-Look

ROCK MIT CD-ROM

Während die Rockmusiker Peter Gabriel und Todd Rundgren an ihren interaktiven CD-ROMs werkeln, ist ein deutscher Barde schon ein wenig weiter: Das erste »Grönemeyer«-CD-ROM enthält drei Songs aus dem aktuellen Album »Chaos«, einen Herbert-Bildschirmschoner, ein CD-Player-Programm, drei Videoclips und zwei Remixes. Die Texte lassen sich am Bildschirm mitlesen.

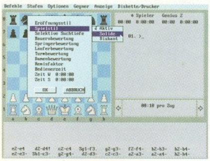
Ein genauer Preis für das Chaos-CD-ROM stand zu Redaktionsschluß nicht fest, doch immerhin gab es die Aussage »nicht teurer, als eine Musik-CD« vom Hersteller zu hören. **(bs)**



Deutschrocker Grönemeyer gibt es jetzt auch für Windows

SCHACH FÜR PROFIS

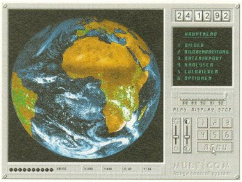
Dr. Richard Lang gilt als einer der weltbesten Schach-Programmierer. Seine Programme sind zum Beispiel in den Mephisto-Schachcomputern im Einsatz. Jetzt hat der mehrfache Computer-Schach-Weltmeister seine Energien in ein MS-DOS-Programm gesteckt. »Mephisto Genius 2.0« bietet nach Hersteller-Angaben satte 2350 ELO-Punkte und nutzt bis zu 8 MByte RAM für die optimale Positions-Berechnung aus. Der äußerst spielstarke Partner soll rund 200 Mark im Fachhandel kosten. Einen genauen Test im Vergleich zu anderen Schachprogrammen liefern wir in Kürze nach. **(bs)**



Kein Schach-Programm für Einsteiger: »Mephisto Genius 2.0« fegt schwache Spieler schnell vom Brett.

EIN JAHR DER ERDE

Wie war das Wetter am Dezemberabend 1989? Ab sofort ist die Beantwortung dieser Frage kein Problem mehr. Das Doppel-CD-ROM »Terra« der Firma Multicom enthält 2500 Satelliten-Bilder, die die Jahre 1988 bis 1992 komplett abdecken. Außerdem gibt es Informationen zur Raumfahrt im allgemeinen und einige Videoclips zu bewundern. Das 1-Gigabyte-Monstrum kostet ca. 100 Mark.



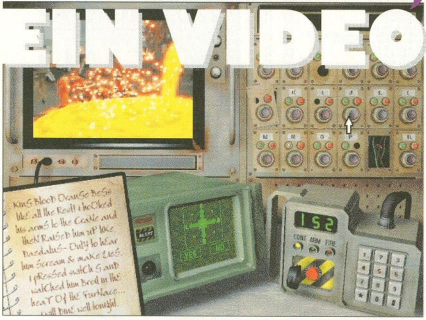
Jeder sein eigener Wetterfrosch: Auf »Terra« sind nicht weniger als 2500 Satelliten-Fotos gespeichert.

MICKY DARF NICHT SCHONEN

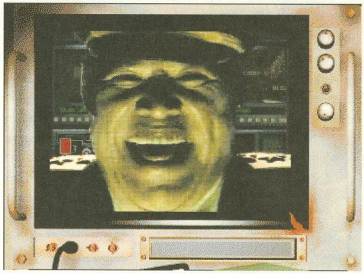
Schicksalsschlag für alle Fans von Micky und Donald: Der in der letzten Ausgabe von PC Player vorgestellte Bildschirmschoner »The Disney Collection« darf in Europa nicht verkauft werden. Ein anderer europäischer Hersteller von Disney-Programmen hat Hersteller Berkeley den Export der Software verboten. Es wird sogar Fachhändlern, die den Schoner importieren wollen, mit Rechtsanwälten gedroht. Wer also den Disney-Schoner haben will, muß diesen in den USA kaufen und ihn sich dort von einem Händler zuschicken lassen, oder aber bei einem Urlaub im Gepäck mitnehmen. ***(bs)***



NEUN LEBEN, EIN VIDEO



Mit dem Kontrollpult steuern Sie einzelne Teile der Fabrik; darunter auch den Becher mit dem glühenden Stahl



Der gefilmte Bösewicht ist in Wirklichkeit der Programmierer-Boß

Hardware-Hersteller Media Vision (»Pro Audio«-Soundkarten) startet seine eigene Software-Reihe mit einem neuartigen Multimedia-Spiel.

Die Zeit: Ein paar Jahre nach dem Atomkrieg. Der Ort: Eine seltsame Fabrikanlage auf einer abgelegenen Insel. Eigentlich wollten Sie die nur mit Ihren Hubschraubern überfliegen, auf dem Weg zu einem unverstrahlten Zufluchtsort. Doch ein Angriff aus der Fabrik legt beide Hubschrauber lahm. Während Sie auf dem Dach in einem Kontrollzentrum mit gebrochenem Bein auf Rettung warten, muß sich Ihre Partnerin Kat durch die Räume der von Mutanten bewohnten Fabrik schlagen, um ein Ersatzteil für den Hubschrauber zu finden.

Dummerweise fühlt sich der grausame General Minh als alleiniger Herrscher über Leben und Tod auf dieser Insel. Er hat in der Fabrik diverse Fallen untergebracht und gibt den Mutanten Kommandos, um Kat einzufangen und zu töten. Die einzige Rettung besteht darin, aus dem Kontrollzentrum Anweisungen an Kat zu geben und die Codes zu knacken, mit denen die Fallen entschärft werden können.

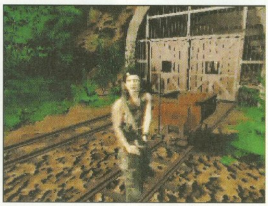
Unter dem Namen »Critical Path« bringt Media Vision nach diversen Sound- und Videokarten nun das erste CD-ROM-Computerspiel auf den Markt. Dem Firmenmotto treu, immer an der Spitze des Multimedia-Markts mitmischen zu wollen, bietet Critical Path entsprechend viele Video-Sequenzen, die eine Kombination aus Computergrafik und Filmaufnahmen mit Schauspielern sind.

Sie erleben das Programm aus der Perspektive des Kontrollraums, von dem aus Sie diverse Anlagen in der Fabrik mit Schaltern steuern können. Das Geschehen verfolgen Sie über einen Videomonitor links oben, der wahlweise ein Bild aus den Sicherheitskameras der Fabrik oder von der Helmkamera Kats zeigt. Mit der Maus klicken Sie auf die diversen Schalter, welche Fließbänder, Lifte oder Bomben auslösen. Der Funkkontakt zu Kat ist leider durch ein technisches Problem gestört. Sie können Ihr lediglich Richtungsangaben übermitteln und Sie mit einem Alarm-Knopf vor Gefahren warnen. Wenn Sie also nicht rechtzeitig und korrekt auf die Videoszenen reagieren, verliert Kat eines ihrer neun Leben. Versteckte Hinweise auf die Fallensysteme und deren Lösung findet man übrigens im Tagebuch General Minhs, welches rechts unten am Bildschirm durchgeblättert werden kann. Die Rolle des bösartigen Generals wird übrigens vom Chef der Media Vision-Softwareabteilung höchst eindrucksvoll gespielt – die Programmierer machen sicher täglich Überstunden, um den Boß nicht zu verärgern...

»Critical Path« läuft unter Windows 3.1 und benötigt mindestens 4 MByte RAM sowie Super-VGA-Grafik, Soundkarte und ein CD-ROM-Laufwerk. Es soll noch im Dezember erscheinen und rund 150 Mark kosten. **(bs)**



Jungfrau am Haken: Mit dem Kran bugsieren Sie Kat aus der Gefahrenzone.



Die einzelnen Räume der Fabrik wurden in einem 3D-Grafikprogramm »gebaut« und sehen täuschend echt aus



Hawk + (TP123)

Dieser Luxus Analog Joystick ist die optimale Ausrüstung für IBM® XT/AT 386, 486 und Kompatible!

★ 2 Feuerknöpfe
★ Turbofeuer-Auswahlschalter
★ Höchstgeschwindigkeits Turbofeuer-Fähigkeit
★ Modus für extra weiche Joystickführung
★ Automatische Zentrierung

empf. Verkaufspreis

24.99 DM

Smart Card (TP163)

Mit einfach zu bedienendem Menü kommt diese PC Joystick controller card für IBM® XT/AT 386, 486 und Kompatible!

★ Hot key für Feinabstimmung der Geschwindigkeit während des Games
★ Unterstützt 4,77 Mhz - 80 Mhz
★ 2 x 15-Pin Anschlüsse für 2-Spieler Action
★ Wird mit der entsprechenden Treibersoftware geliefert

empf. Verkaufspreis

39.99 DM

Eagle (TP191)

Für IBM® XT/AT 386, 486 und Kompatible ist dieses PC Kontroll Pad von großem Nutzen!

★ 2 Feuertasten
★ Turbofeuer-Auswahlschalter
★ Automatische Zentrierung
★ Trimmung nicht erforderlich

empf. Verkaufspreis

24.99 DM

Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:

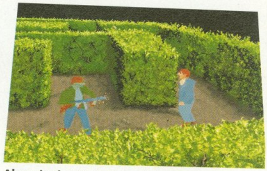
LEISURESOFT GmbH

LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16

IBM XT/AT 386, 486 sind eingetragene Warenzeichen der International Business Machines Corporation. Super Nintendo Entertainment System, Sega, Mega Drive und alle anderen eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Besitzers.

Was ist »CD-Player«?

JEDES MEGABYTE EIN GENUSS



Alone in the Dark 2 anspielen? Mit »GO 105« sind Sie dabei!

Das aktuelle CD-ROM-Sonderheft von PC Player lockt nicht nur mit Dutzenden von Tests: Zusätzlich klebt eine gut gefüllte CD mit verspieltem Inhalt auf dem Titelblatt.

TATORT: Poing. Ein verräuchertes Hinterzimmer. Mit dunklen Brillen getarnte Redakteure scharen sich um einen Tisch. Der Vollmond spendet unheimliches Licht, in der Ferne heult ein Hund.

STIMME 1: »Also gut, wir machen dieses Sonderheft speziell für PC-CD-ROM. CD-Spiele, CD-Anwendungen, CD-Hardware, CD-Tips – das sollte die Begierden aller CD-ROM-Besitzer unter unseren Lesern nachhaltig stillen!«.

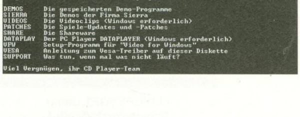
STIMME 2: »Warum schreiben wir eigentlich nur über CD-ROM – laßt uns doch eine Daten-CD gleich dazupacken!«.

STIMME 1: »Das bedeutet Platz für hunderte von Megabyte an Programmdaten... bekommen wir die jemals voll?«

STIMME 2 (geheimnisvoll flüsternd): »Weit über 100 zum Teil spielbare Schnupperversionen aktueller PC-Spiele wurden bereits sichergestellt. Dazu kommen einige Shareware-Perlen und Update-Patches. Wer Windows besitzt, kommt zusätzlich an Video-Clips und die Player-Datenbank ran: Über 200 Spiele bewertet; Anzeige inklusive Bildschirmfoto; Such- und Filter-Funktionen serienmäßig!«

STIMME 1: »Und das ganze im Paket für 19,80 Mark - an den Kiosken werden Ordnungskräfte die anstürmenden Käufermassen bändigen müssen...«.

Sie ahnen schon langsam, worauf wir hinauswollen: Seit gut einer Woche ist CD Player erhältlich, unser erstes CD-und-sonst-gar-nichts-Special. Im Magazin erwarten Sie kompetente Tests in PC Player-Qualität. Um den Inhalt des CD-ROMs aufzuzählen, brauchen wir viel, viel Platz. Nachfolgend als Appetizer eine komplette Programmliste und Kurzbeschreibungen der einzelnen Schwerpunkte.



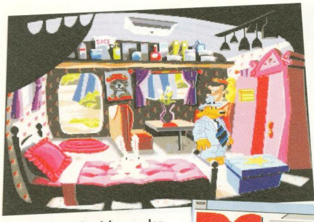
SPIELE-DEMOS

Weit über 100 Schnupperversionen von aktuellen PC-Titeln; zum Teil sogar spielbar. Von wichtigen

SPIELE-DEMOS

101	4D SPORTS BOXING
102	688 ATTACK SUB
103	7TH GUEST
104	ALONE IN THE DARK
105	ALONE IN THE DARK 2
106	AMBUSH AT SORINOR
107	ANOTHER WORLD
108	ANSTOSS
109	ACES OVER EUROPE
110	ACES OF THE PACIFIC
111	ACES OF THE DEEP
112	A-TRAIN
113	BATTLECHESS
114	BATTLECHESS 2
115	BATTLECHESS 4000
116	BATTLECHESS CD-ROM
117	BLOODNET
118	BODY BLOWS
119	BURNTIME
120	BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE
121	CASTLES
122	CASTLES 2
123	CHESS MANIAC FIVE BILLION
124	CIVILIZATION
125	COMANCHE
126	CYBER RACE
127	DARK SEED
128	D/GENERATION
129	DRAGONSPHERE
130	DUNE
131	DUNE II
132	DUNGEON HACK (DEMO 1)
133	DUNGEON HACK (DEMO 2)
134	EISHOCKEY-MANAGER
135	EL-FISH
136	EMPIRE DELUXE
137	EVEN MORE INCR. MACHINE
138	F-15 STRIKE EAGLE III
139	FORMULA 1 GRAND PRIX
140	FACES
141	FRONTIER: ELITE II
142	GOBLIINS 2
143	GOBLINS 3
144	GODS
145	HEXUMA
146	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES (DEMO 1)
147	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES (DEMO 2)
148	INCA
149	INCA 2
150	THE INCREDIBLE MACHINE
151	INDIANA JONES/ATLANTIS
152	INDIANA JONES/ATLANTIS (CD)
153	INDIANAPOLIS 500
154	INDY CAR RACING
155	JET FIGHTER II
156	K.G.B.
157	BETRAYAL AT KRONDOR
158	KALEIDOSONIC
159	LEMMINGS 2
160	LEMMINGS
161	LOGICAL
162	LORD OF THE RINGS
163	LANDS OF LORE (DEMO 1)
164	LANDS OF LORE (DEMO 2)
165	LOST IN TIME
166	LURE OF THE TEMPTRESS
167	MAD TV
168	MARTIAN MEMORANDUM
169	MENACE
170	METAL & LACE: ROBOBABES
171	MIG 29 FULCRUM
172	PUTT PUTT ON THE MOON
173	OMAR SHARIF ON BRIDGE
174	OSCAR
175	OXYD
176	PGA TOUR GOLF
177	PINBALL DREAMS
178	MAGIC POCKETS
179	PRINCE OF PERSIA II
180	PROTOSTAR
181	RAVENLOFT (DEMO 1)
182	RAVENLOFT (DEMO 2)
183	REACH FOR THE SKIES
184	REBEL ASSAULT
185	RETURN TO ZORK
186	ROCK'N'ROLL
187	SAM & MAX (DEMO 1)
188	SAM & MAX (DEMO 2)
189	SARAKON
190	SENSIBLE SOCCER
191	SHADOW CASTER
192	SHUTTLE
193	SCHATZ IM SILBERSEE
194	SIMCITY 2000
195	SIMLIFE
196	SIMON THE SORCERER
197	SINK OR SWIM
198	SPACE ACE
199	SPECTRE
200	STAR CONTROL II
201	STAR TREK: 25TH ANIVERSARY (DEMO 1)
202	STAR TREK: 25TH ANIVERSARY (DEMO 2)
203	STAR TREK: JUDGEMENT RITES
204	STUNT ISLAND
205	SU 25 STORMOVIK
206	SUPER TETRIS
207	DAY OF THE TENTACLE
208	TORNADO
209	THE TWO TOWERS
210	TRODDLERS
211	TURRICAN 3 (INTRO 1)
212	TURRICAN 3 (INTRO 2)
213	ULTIMA UNDERWORLD
214	VEIL OF DARKNESS
215	THE LOST VIKINGS
216	WEEN: THE PROPHECY
217	WILD SCIENCE ARCADE
218	WING COMMANDER
219	WING COMMANDER II
220	SKAT 2010 (WINDOWS)
221	WINVENTURES (WINDOWS)
222	CLOUDS OF XEEN
223	XMAS LEMMINGS 1993
224	XMAS LEMMINGS 1991
225	X-WING
226	CHUCK YEAGER AIR COMBAT
227	ZOOL
228	ZEPPELIN
229	MAD NEWS
230	TERMINATOR: RAMPAGE

CD player CD-ROM



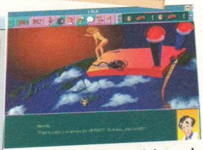
Überzeugen Sie sich von der Qualität der Cartoon-Grafik in LucasArts' verrücktem Adventure Sam & Max mit »GO 187« und »GO 188«



Das Zeppelin-Strategiespiel der deutschen Softwarefirma Ikarion stellt sich mit »GO 228« vor



Die exklusiv für dieses CD-ROM programmierte Datenbank bietet kritische Infos zu 200 aktuellen PC-Spielen



Ein Vorgeschmack auf das sechste Larry-Abenteuer wird Ihnen nach Eingabe von »GO 311« geboten

Klassikern bis zu brandneuen Programmen bekommen Sie hier einen praktischen Überblick geboten – live auf Ihrem Bildschirm.

PATCHES

So manches Spiel, das Sie für viel Geld im Laden kaufen, hat noch einige Programmfehler. Um diese »Bugs« auszumerzen, bieten einige Hersteller sogenannte »Update-Patches« an. Zu den folgenden Spielen haben wir solche Fehlerbeheber für Sie zusammengestellt. Nähere, wichtige Informationen erhalten Sie durch Eingabe von »GO PATCHES«.

601 ACES OF THE PACIFIC: 1946 DISK
602 COACHES CLUB FOOTBALL
603 CIVILIZATION
604 COMMAND HQ
605 DARKLANDS
606 DARK SUN: SHATTERED LANDS
607 DUNE II
608 F-15 STRIKE EAGLE III
609 GLOBAL CONQUEST
610 KINGS QUEST 6 CD-ROM
611 LANDS OF LORE
612 FORMULA ONE GRAND PRIX
613 THE 7TH GUEST
614 STRIKE COMMANDER – TACTICAL OPERATIONS
615 TORNADO
616 ULTIMA UNDERWORLD 1
617 ULTIMA UNDERWORLD 2

SHAREWARE

Fünf aufgesuchte Shareware-Versionen laden zum gepflegten Flippern und Ballern ein. Die Shareware-Spiele müssen zunächst auf Festplatte installiert werden. Nähere Informationen erhalten Sie durch Eingabe von »GO SHARE«.

401 CATACOMB ABYSS
402 HALLOWEEN HARRY
403 COMANDER KEEN 4
404 OVERKILL
405 EPIC PINBALL

SIERRA-SPECIAL

Fast schon die gesammelten Werke: In unserem Sierra-Special bieten wir knapp zwei Dutzend Spieledemos der amerikanischen Softwarefirma. Darunter befinden sich auch Vorführungen brandneuer Titel wie z.B. »Gabriel Knight«, »Larry 6« oder »Outpost«.

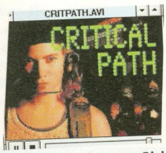
300 CASTLE OF DR. BRAIN
301 ISLAND OF DR. BRAIN
302 ECO QUEST 1
303 ECO QUEST 2
304 FREDDY PHARKAS
305 GABRIEL KNIGHT
306 HOYLES BOOK OF GAMES 3
307 HOYLES BOOK OF GAMES
308 LAURA BOW 2
309 LEISURE SUIT LARRY 1
310 LEISURE SUIT LARRY 5
311 LEISURE SUIT LARRY 6
312 OUTPOST
313 PEPPERS ADVENTURES IN TIME
314 POLICE QUEST 3
315 POLICE QUEST 4
316 QUEST FOR GLORY 1
317 QUEST FOR GLORY 3
318 QUEST FOR GLORY 4
319 SLATER AND CHARLIE
320 SPACE QUEST 1
321 SPACE QUEST 5

WERTUNGS-DATENBANK

Der »Daten Player« ist eine Datenbank, in der die Wertungen aus den Spieletests unserer Schwesterzeitschrift PC Player erfaßt sind. Über 200 Diskettenspiele werden beschrieben, beurteilt und gezeigt. Die Version 1.00 auf diesem CD-ROM beinhaltet die Wertungen des Jahrgangs 1993. Der Daten Player benötigt Windows 3.1 und mindestens 4 MByte RAM. Sie starten ihn durch Eingabe von »GO DATAPLAY«.

VIDEO-CLIPS

Neben einer Demo-Version von Mediavisions brandneuem CD-Spiel »Critical Path« finden Sie ein Video über die Entstehung von Sierras neuem Adventure »Police Quest 4«.

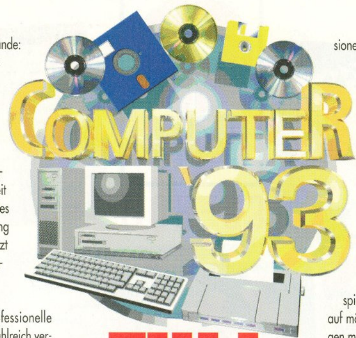


Werf' mal Windows an: Digitalisierte Videos über aktuelle Entwicklungen und ein TV-Spieletest dürfen nicht fehlen

Als Bonustracks gibt es einige digitalisierte Fassungen aus Episoden der TV-Serie »Dig it!«, die vom Redaktionsbüro Möllers & Draheim produziert wurden. Neben einem ausführlichen Spieletest von Strike Commander finden Sie zur Belustigung auch Clips mit den schönsten Schnitzern der Dreharbeiten.

Alle Video-Clips benötigen Windows 3.1. Technische Tips zum Ablauf erhalten Sie durch Eingabe von »GO 599«.

501 CRITICAL PATH – DEMO
502 STRIKE COMMANDER – TEST
503 OUTTAKES – PLEITEN, PECH UND PANNEN
504 DER WERWOLF – GRUSELSPIELE UM MITTERNACHT
505 OUTTAKES 2 – UND TSCHÜSS...
506 THE MAKING OF POLICE QUEST 4



FULL HOUSE

Computer '93-Messe in Köln

Deutschlands einzige vernünftige Spielemesse fand im November in Köln statt – und prompt war die Bude richtig schön voll.

Dicke Luft auf dem Kölner Messegelände: Samstag vormittag ging nichts mehr. Dichtgedrängt übten sich die Besucher der »Computer '93« im Ölsardinen-Modus, während draußen weitere Eintrittswillige geduldig Schlange stehen mußten. Des Kunden Leid ist des Veranstalters Freud': Allgemeines Grinsen und satte Zufriedenheit dominierten bei den Ausstellern ob des gewaltigen Interesses. Eine Wiederholung dieser Messe im Herbst 1994 gilt jetzt schon als so gut wie sicher. Für uns Freunde der Computer-Unterhaltung ein wichtiges Ereignis, denn sonst gibt es im deutschsprachigen Raum keine professionelle Messe, bei der die Spielehersteller so zahlreich vertreten sind.

Die ganz großen Sensationen wurden in Köln nicht enthüllt; im wesentlichen zeigten die Hersteller Entwicklungen, die bereits auf den internationalen Messen in Chicago und London zu sehen waren. Die deutschen Softwarefirmen nutzten indes ihren Heimvorteil und gaben ein paar Neuigkeiten preis. Bei Software 2000 ist angesichts von »Anstoß« und anderen Konkurrenten zum **Bundesliga Manager Pro** keine Panik ausgebrochen. Vielmehr hat sich die norddeutsche Firma gerade in einem (teuren) Deal mit dem DFB die Rechte gesichert, die offiziellen Teams, Logos und Spielernamen der Fußball-Bundesliga im nächsten Sport-Strategiespiel verwenden zu dürfen. An der kommenden Bundesliga-Manager-Generation wird in Ruhe programmiert; erst im Herbst '94 ist mit der Veröffentlichung zu rechnen.

Etwas näher liegen da die Termine für die anderen Neuheiten von Software 2000: Im Februar soll **Die Höhlenwelt** erscheinen, ein neues Grafik-Adventure inklusive 3D-Flugsequenz auf dem Rücken eines Sauriers – für jeden etwas. Die Antwort auf Rainbow Arts' Frittenbuden-Simulator »Mad Burger« heißt **Pizza Connection**. Mit den bewährten Mitteln eines Wirtschaftsspiels bringen Sie Ihre Pizzeria in Schwung: Je schöner das Ambiente und je knalliger die Werbung, desto zahlreicher die Kundschaft. Zu den Features gehören laut Pressemitteilung »Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar« sowie »interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen« (»interaktiv« gewinnt damit den Preis als »Lieblingswort des Monats in der deutschen Software-Industrie«. Wir gratulieren!). Im Laufe des nächsten Jahres soll zudem **Death or Glory 1** erscheinen, eine »Mischung aus Strategie- und Rollenspiel mit ausschmückenden Adventure-Elementen« – alles klar.

Eric »Lord Gütersloh« Simon führte am Thalion-Stand die Amiga-Version seines neuen Rollenspiels **Ambermoon** vor. Schickes 3D-Grafik-System, aber auf dem PC hätte man's damit gegen Ultima Underworld sehr schwer. Das sieht auch Thalion ein; die PC-Umsetzung soll deutlich verbessert werden und sich dementsprechend verzögern. Erst im Laufe des Jahres 1994 ist mit dem Amberstar-Nachfolger zu rechnen.

Ikarion zeigte an seinem Stand indes fast fertige Versionen von **Zeppelin** und dem erfreulich komischen **Mad News**.

Bei Starbyte gab es neben weiteren Ausschnitten des Adventures **Bazooka Sue** auch erste Bilder des neuen Helden **Hoogy** zu sehen. Der Detektiv muß sich gegen Schurken im James-Bond-Stil durchsetzen und läuft dabei durch Räume, die verblüffend an »Day of the Tentacle« erinnern.

Nur eine erste Bleistift-Zeichnung gab es von **Indiziert** (kein Witz!) zu sehen. Sex und Gewalt sollen bei diesem Krimi-Adventure im Vordergrund stehen. Man spielt einen Bösewicht, der seine Widersacher auf möglichst phantasievolle Art um die Ecke bringen muß – die Bundesprüfstelle reibt sich schon die Hände.

Rainbow Arts setzt hingegen auf PC-Action: Neben dem schon seit einiger Zeit angekündigten Jump-and-Run **Lollypop** machte ein erstes Intro auf die Amiga-Umsetzung **Turrican 3** aufmerksam – die PC-Version soll im Sommer erscheinen. Einige Besucher konnten sogar eine geheime Vorversion von **Super Star Wars** sehen. Das Super-Nintendo-Modul wird angeblich von Rainbow Arts auf PC umgesetzt; vor dem Spätsommer '94 ist mit diesem Actionspiel aber nicht zu rechnen.

Für milde Erheiterung sorgte Commodore an seinem Stand: Die »neue« CD-32-Spielkonsole wurde groß vorgestellt. Ob sich diese Kreuzung aus Amiga-Technologie und CD-Laufwerk gegen Nintendo & Co. durchsetzen wird, scheint fraglich. Wenn als Software-Köder vom Dienst die CD-32-Version des sattsam bekanten PC/Amiga-Spiels »Zool« bemüht werden muß, provoziert dies die berechtigte Frage, warum man sich die Kiste für knapp 600 Mark kaufen soll.

Microprose versuchte bei einem Gemeinschaftsstand mit IBM der Weltöffentlichkeit klarzumachen, warum OS/2 ein tolles Betriebssystem für Spiele sei. Den rückständigen Geistern in unserer Redaktion ist es jedenfalls noch nicht ganz klar, welcher praktische Nutzen sich daraus ergibt, Fields of Glory und Formula One Grand Prix gleichzeitig spielen zu können. (hl)



Das hätte noch gefehlt: »Messebesucher von Spielepackung erschlagen!«. Doch zum Glück zeichneten sich die überdimensionalen Schachteln am Feudalstand von Software 2000 durch unerschütterliche Bodenhaftung aus.



Neue deutsche Adventures und kein Ende: Im Februar ist »Die Höhlenwelt« reif für eine Expedition

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	PRIVATEER	(17) Origin
2	FLIGHT SIMULATOR 5.0	(13) Microsoft
3	DAY OF THE TENTACLE	(1) LucasArts
4	ELITE II – FRONTIER	(–) Gametek
5	SYNDICATE	(2) Bullfrog/Electronic Arts
6	X-WING	(3) LucasArts
7	PINBALL DREAMS	(3) 21st Century
8	LANDS OF LORE	(11) Westwood/Virgin
9	PRINCE OF PERSIA II	(9) Broderbund
10	THE LOST VIKINGS	(6) Interplay
11	PIRATES GOLD	(–) Microprose
12	STRIKE COMMANDER	(4) Origin
13	EISHOCKEY MANAGER	(5) Software 2000
14	LEMMINGS II	(14) Psygnosis
15	COMANCHE	(8) Novalogic
16	TORNADO	(15) Digital Integration
17	INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	(20) LucasArts
18	MIGHT MAGIC V: DARK SIDE OF XEEN	(12) New World Computing
19	FIELDS OF GLORY	(10) Microprose
20	CIVILIZATION	(16) Microprose

Quelle: Media Control (Erhebungszeitraum: Oktober 1993)

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	THE 7TH GUEST	(1) Virgin
2	DAY OF THE TENTACLE	(2) LucasArts
3	DER PATRIZIER	(3) Ascon
4	DUNE	(5) Virgin
5	WING COMMANDER	(9) Origin

Quelle: Media Control (Erhebungszeitraum: Oktober 1993)

GREATEST HITS

Die besten PC-Spiele 1993

Unterwelt, Tentakel, Eisenbahn und 7er-Eisen: Der Spiele-Jahrgang 1993 erwies sich als gut gemischt. PC Player rechnet ab und präsentiert die prächtigsten Programme sowie die übelsten Flops.

Wenn sich das Nachrichten-Loch zwischen Weihnachtsgans und den Heiligen Drei Königen auftut, blicken die Medien gerne zurück. Registriert werden das Tor des Jahres, die meistverkauften Bestseller und die beliebtesten Vornamen; Nachrichtensendungen ergötzen sich an den schönsten Regierungskrisen. Wenn PC Player in die Statistikkiste greift, dann hat dies einen größeren Nährwert als das schnöde Füllen von zwei Seiten. Unsere Jahresendabrechnung der Gesamtwertungen inspiriert Sie vielleicht noch für letzte Weihnachtsgeld-Investitionen: Welcher Klassiker fehlt noch in der Sammlung? Auf einen Blick präsentieren wir die am höchsten bewerteten PC-Spiele der letzten zwölf Monate.

Für die Jahreswertung wurden nur Spiele berücksichtigt, die in den Ausgaben 1/93 bis einschließlich 12/93 von PC Player getestet wurden. Außen vor blieben Oldie-Tests im Rahmen der »Hall of Fame« sowie inhaltlich unveränderte CD-Umsetzungen älterer Titel (z.B. »Indiana Jones and the Last Crusade«). Angesichts der mangelnden Masse herausragender CD-ROM-Spiele haben wir auf eine eigene Wertung für dieses Format verzichtet.

Die erfolgreichsten Firmen in der Endabrechnung sind Electronic Arts und Origin (jeweils 4 Titel unter den »Top 19«), gefolgt vonMicroprose (3). Pikant: Seit gut einem halben Jahr gehört Origin zum Electronic Arts-Imperium – entsteht dort ein Software-Syndicate? In der Abteilung »Das Leben ist grausam«: Zwei Firmen brachten jeweils zwei Titel in die »Schock 9« mit den miesesten Wertungen. Capstone, Prism und Impressions teilen sich brüderlich die goldene Zitrone. Nähere Infos zum Test-Jahrgang 1993 finden Sie im Jahres-Inhaltsverzeichnis in dieser Ausgabe. Wer gar auf eine schöne, komfortable und reich bebilderte Windows-Datenbank mit unseren Wertungen aus ist, möge sich unser aktuelles Sonderheft »CD Player« zulegen (ganz unauffällige Kaufempfehlung...).

Außerdem erfahren Sie auf diesen Seiten die ganz persönlichen Favoriten '93 unserer drei Spieletest-Redakteure Heinrich Lenhardt, Boris Schneider und Thomas Werner. Im Gegensatz zu unseren Gesamtwertungen bleibt hier die Objektivität ausnahms-

Heinrich Lenhardts persönlichen Lieblinge 1993:



1. NHL Hockey
2. Links 386 Pro
3. Day of the Tentacle
4. Ultima Underworld II
5. Anstoß



Beste Sportsimulation bei den Videospielen: »FIFA Soccer« für das Sega Mega Drive

ÜBER DEN TELLERRAND

Nicht wenige PC Player-Leser besitzen nebenbei eine Videospielkonsole (...was man doch alles weiß, wenn man ständig Umfragen veranstaltet). Um Sie über gute Spiele jenseits der MS-DOS-Welt zu informieren, haben wir die Jahressieger 1993 bei unseren Kollegen von der Videospiele-Zeitschrift »Maniac« abgefragt. In ihrer aktuellen Ausgabe präsentieren sie folgende Top-Module:

Action:	**Starwing (Super Nintendo)**
Jump and Run:	**Super Mario All Stars (Super Nintendo)**
Sport:	**FIFA Soccer (Mega Drive)**
Strategie:	**Shining Force (Mega Drive)**
Rollenspiel:	**Mystic Quest (Super Nintendo)**

MAN!AC

1993 haben Boris Schneider am meisten gefesselt:



1. Day of the Tentacle
2. Comanche
3. Stunt Island
4. Return to Zork
5. Privateer

DIE SCHOCK 9

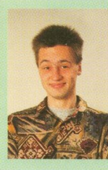
Plazierung	Titel	Hersteller	Genre	Gesamtwertung
1.	Cover Girl Strip Poker	On-Line/Prism	Glücksspiel	6
2.	Football Manager 3	Prism	Sport/Strategie	7
3.	Terminator 2 Chess Wars	Capstone	Schach	10
4.	Chess Maniac	Spectrum Holobyte	Schach	11
5.	Cohort II	Impressions	Strategie	21
6.	Jonathan	Software 2000	Adventure	22
7.	Wayne's World	Capstone	Adventure	23
8.	Cannonade	Data Becker	Action	24
8.	When two Worlds war	Impressions	Strategie	24

weise mal außen vor; bei den vorgestellten »Privat-Top-5« werden ohne Rücksicht auf die Redaktionsdisziplin individuelle Spielevorlieben entfaltet.

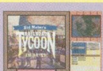
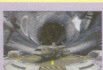
Als Service für unsere mit Mega Drive oder Super Nintendo als Zweitspiel-System ausgerüsteten Leser stellen wir abschließend die besten Videospiele vor, die von Maga Gaksch und seinen Kollegen in der »Maniac«-Redaktion gekürt wurden. **(hl)**

Thomas Werners Topspiele 1993:

1. Betrayal at Krondor
2. Ultima Underworld II
3. X-Wing
4. Syndicate
5. Dune II



Die Top 19

Plazierung	Titel	Hersteller	Genre	Gesamtwertung
1. 	Ultima Underworld II	Origin	Rollenspiel	94
2. 	Day of the Tentacle	LucasArts	Adventure	93
3. 	Railroad Tycoon Deluxe	Microprose	Strategie	92
4. 	Links 386 Pro	Access	Sport	90
4. 	Privateer	Origin	Action	90
6. 	Syndicate	Electronic Arts	Strategie	89
7. 	NHL Hockey	Electronic Arts	Sport	88
7. 	Strike Commander	Origin	Simulation	88
9.	Crusaders of the D. Savant	Sir-Tech	Rollenspiel	87
9.	Serpent Isle	Origin	Rollenspiel	87
11.	Comanche	Novalogic	Action/Simulation	86
12.	Anstoß	Ascon	Sport/Strategie	85
12.	Microsoft Golf	Microsoft	Sport	85
12.	Populous II	Electronic Arts	Strategie	85
15.	Formula One Grand Prix	Microprose	Simulation	84
15.	Leadbetter's Golf	Microprose	Sport	84
15.	Stunt Island	Disney Software	Simulation	84
18.	Betrayal at Krondor	Dynamix	Rollenspiel	83
18.	Car & Driver	Electronic Arts	Sport	83

Neue

READ.ME

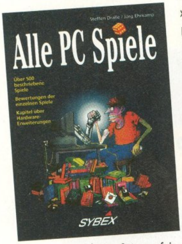
Ob ein Überblick über (fast) alle PC-Spiele, neue Lemmings-Hilfen oder Rollenspiele: der Gabentisch der Neuerscheinungen ist auch diesen Monat wieder für Sie gedeckt.

Spielebücher

Alle PC Spiele

Nicht unbescheiden ist der Anspruch, den das Autoren-Duo Dralle/Ehrkamp schon mit dem protzigen Buchtitel erhebt. Zwar sind nicht alle, aber immerhin die 500 wichtigsten kommerziellen PC-Spiele in dem Band enthalten. Auf Shareware wurde dabei (bis auf Ausnahmen wie Commander Keen) jedoch verzichtet.

Die verschiedenen Programme wurden in drei Kategorien unterteilt als da wären: »Absolutes Muß«, »Gar nicht übel« und »Geschmacksache«.



Unter den rund 50 angeblichen Spitzenspielen des ersten Buchabschnitts befindet sich jedoch auch so manche Schlaftablette bzw. absoluter Durchschnitt wie »Transarctica« oder »Hannibal«. Auf zwei mit schwarz-weißen Bildschirmfotos illustrierten Seiten erfährt man, worum es bei dem jeweils vorgestellten Programm geht. Weiteren etwa 100 »Gar nicht übel«-Spielen wurde je eine Seite gewidmet.

Die unter der Rubrik »Geschmacksache« zusammengefaßten 350 Produkte sind den Kapiteln Action, Adventure, Auto, Flugsimulationen, Sport und Strategie zugeordnet. Hier findet man keinen Screenshot mehr und die Beschreibung umfaßt nur wenige Zeilen. Unverständlicherweise sind in diesem Abschnitt auch solche wirklichen Perlen wie Command H.Q. verborgen, denen mehr Platz gebührt hätte. Das Buch schließt mit einem kurzen, der Hardware gewidmeten Abschnitt.

Jede Beschreibung enthält eine Kurzkritik über die Stärken und Schwächen des Spieles. Unzweifelhaft kann man über die teilweise seltsame qualitative Einsortierung der Programme streiten. Eine Punktewertung fehlt ganz und auch Hardware-Anforderungen sind nur für den ersten Teil vorhanden und einer rudimentären Tabelle zu entnehmen. Eine Anreicherung der Besprechungen mit Daten zu den Grafik- und Soundfähigkeiten und über die Unterstützung der einzelnen Standards wäre sehr sinnvoll gewesen. Leider sind neben einigen Texten auch etliche Bildschirmfotos (Aufnahmen von Vorspannbildern etc.) wenig aussagekräftig. Unzweifelhaft kann dieses Buch immerhin der groben Orientierung über ein Spiel dienen und lohnt sich unter diesem Gesichtspunkt wenigstens als Nachschlagewerk.

Das Lemmings 2 Buch

Zu den Lemmings-Rettern gesellt sich nun auch Carsten »Moriarty« Borgmeier (siehe Finale PC Player 11/93). In einer ähnlichen Machart wie das in Ausgabe 10/93 bereits vorgestellte und für »sehr gut« befundene Konkurrenzprodukt aus dem Markt&Technik-Verlag liefert es Lösungswege zu jedem der 120 Level. Borgmeiers Band ist zwar um drei Mark preiswerter, dieser Umstand muß jedoch durch eine schlechtere Papierqualität und eine weniger üppige Ausstattung erkauft werden. So wurden alle Bilder statt in Farbe nur schwarz-weiß reproduziert. Zudem sind die Level nicht komplett sondern jeweils nur in ein bis zwei entscheidenden Ausschnitten wiedergegeben, was die Orientierung deutlich erschwert.



Kern der jeweiligen Lösung ist ein kurzer Text, der eine kompakte Anleitung für einen möglichen Rettungsweg enthält. Leider fehlen auch hier Pfeile oder Nummern in den Grafiken, die wichtige Stellen markieren könnten und anhand derer eine verständlichere Erklärung des Lösungsweges möglich gewesen wäre.



Das Rollenspiele-Buch

Keine Marktübersicht sondern eine Sammlung von 13 teilweise leicht angestaubten Komplettlösungen enthält dieser Borgmeier-Wälzer. Ausgerüstet mit den hier gebotenen Lageplänen und Texten soll der Spieler sich durch die unvermeidlichen Orkhorden und Fallen kämpfen können.

Angesichts der nicht gerade üppigen Ausstattung und der recht uninspirierten Aneinanderreihung diverser Lösungen will keine rechte Freude aufkommen. Eine grafische Gestaltung ist abgesehen von ein paar schlecht reproduzierten schwarz-weiß-Bildschirmfotos und den nüchternen Karten schlicht nicht vorhanden. Hier hätte das Thema mehr hergegeben. Nach den wichtigen Neuerscheinungen dieses Jahres sucht man vergeblich – weder zu Eye of the Beholder III, noch zu Lands of Lore oder Betrayal at Krondor finden Sie hier Hilfen.

Enthalten sind hingegen Lösungswege für die beiden Ultima Underworlds, den ersten Ultima VII-Teil, Elvira, Whales Voyage, Legend, Fate, Das Schwarze Auge und Might&Magic III/IV. Sinnigerweise befindet sich auf der beigefügten Diskette eine Ishar 2-Demo – an starke Charaktere oder Spielstände für die einzelnen Programme wurde nicht gedacht. (tw)

NEUE SPIELEBÜCHER – DIE AUSLESE

Titel	Autor	Verlag	ISBN-Nummer	Preis	Wertung
Alle PC-Spiele	Dralle/Ehrkamp	Sybex	3-8155-7007-7	29,80 Mark	Befriedigend
Das Lemmings 2-Buch	C. Borgmeier	Sybex	3-8155-0082-6	16,80 Mark	Befriedigend
Das Rollenspiel-Buch	C. Borgmeier	Sybex	3-8155-6507-3	39,80 Mark	Ausreichend

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag bis Freitag 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 5006

Telefax: 0581 - 14461

CD-ROM PREISLISTE

3 D Pool/Soccer	E	35,50
7 th Guest	DA	135,50
B 17 + Silent Service 2	E	88,50
Burning Steel	DV	94,50
Burntime	DV	88,50
Day of the Tentacle	DA	99,50
Der Patrizier	DV	95,50
Desert Storm	E	99,50
Eye of the Beholder 3	E	72,50
F 15 Strike Eagle 3	E	123,50
Gobliins 2	DV	98,50
Gobliins 3	DV	104,50
History Line	DV	73,50
Indiana Jones 4		
+ 1000 !!! Spiele	DV	105,50
Inca 1 oder 2	DV	118,50
Jurassic Park	DV	78,50
Jutland	E	114,50
Kings Quest 5	DA	109,50
Kings Quest 6	DA	109,50
Legend of Kyrandia	DA	99,50
Links Collector		
Links + 3 Courses	E	109,50
Loom	E	89,50
Lost in Time	DV	104,50
M 1 Tank Platoon	E	45,50
Pacific Island	DA	72,50
Return of the Phantom	E	97,50
Sherlock Holmes	E	115,50
Sherlock Holmes 2	E	139,50
Sherlock Holmes 3	E	139,50
Star Trek	DV	104,50
The Greatest Lure of		
Temptress, Dune 1, Shuttle	DA	99,50
Ultima Underworld 1 + 2	E	91,50
Wing Commander 1 +		
Mission 1 + 2	E	99,50
Wing Commander 2 +		
incl. Spec.Op + SAP	E	99,50

NEUHEITEN PC

Anstoß	DV	72,50
Aufschwung Ost	DV	72,50
Campaign 2	DV	79,50
Championship Manager 94	DA	79,50
Christoph Kolumbus	DV	84,50
Darklands	DV	84,50
Die Siedler	DV	84,50
Forgotten Castle	DV	84,50
Hired Guns	DV	84,50
Inca 2	DV	91,50
Morph	DA	67,50
Railway Challenge	DV	72,50
T F X	DA	90,50
Turrican 2	DA	72,50
Ultima 8 – Pagan	DA	89,50
Ultima 8 – Pagan SAP	DA	48,50

WEIHNACHTS-SONDERANGEBOT

Gültig bis zum 31.12.1993 –
Mindestabnahme 3 Artikel

Advantage Tennis	DA	24,90	Exterminator	DV	19,90
Arcade Fruitmachine	E	19,90	F 19 Stealth Fighter	E	24,90
Blitzkrieg	E	24,90	Game Over 2	DA	19,90
Carl Lewis Challenge	DA	24,90	Heimdall	E	24,90
Castles	E	24,90	Jack Nicklaus Sig. Ed.	E	24,90
Colossus Chess	DA	24,90	Kung Fu Warrior	DA	19,90
David Leadbetters Golf	E	24,90	Lethal Weapon	DA	24,90
Defender of the Crown	E	19,90	Premier Manager	DA	24,90
Deluxe Strip Poker	E	19,90	Twilight 200	E	24,90
			Walhalla	DA	24,90

PREISLISTEN AUSZUG

1869	DV	79,50	Jonathan	DV	81,50
688 Attack Submarine	E	37,50	Jurassic Park	DA	72,50
A-Train	DV	93,50	Kaparows Gambit	DA	82,50
Aces over Europe	DV	89,50	KGB	DV	48,50
Air Warrior	DA	95,50	Lands of Lore	DV	66,50
Airbus A 320 Europe	DV	73,50	Legend of Kyrandia	DV	49,50
Airbus A 320 USA	DA	91,50	Leisure Suit Larry 5	DV	69,50
Amberstar	DV	84,50	Leisrue Suit Larry 6	DV	82,50
Ambush at Sorinor	DV	89,50	Lemmings 1	DA	72,50
Archer Mac Leans Pool	DA	67,50	LHX Attack Chopper	E	39,50
B 17 Flying Fortress	Da	86,50	Locomotion	DV	66,50
Battle Team	DA	74,50	Lothar Matthäus	DV	72,50
Battle Isle Data 2	DA	50,50	M 1 Tank Platoon	DA	39,50
Battlehawks 1942	E	29,50	Maupiti Island	DV	29,50
Battletech Trilogy	E	67,50	NFL Football	DA	82,50
Betrayal at Krondor	DV	89,50	NHL Hockey	DA	84,50
Body Blows	DA	61,50	North & South	E	29,50
Bundesliga Manager 2.0	DV	72,50	On the Road	DV	67,50
Burntime	DV	79,50	Pinball Dreams	DA	66,50
B-Wing	DV	48,50	Pirates Gold	DV	92,50
Campaign	DA	72,50	Privateer incl. SAP	DA	118,50
Campaign Data Disk	DA	42,50	Protostar	DV	77,50
Comanche Data	DV	55,50	Railroad Tycoon	E	39,50
Das schwarze Auge	DV	78,50	Railroad Tycoon de Luxe	DA	78,50
Dogfight	DA	87,50	Reach for the Skies	DA	63,50
Dream Team	DA	59,50	Return of the Phantom	DV	95,50
Dune 2	DV	64,50	Seal Team	DV	82,50
Dynatech	DV	69,50	Sensible Soccer	DA	61,50
Elite 2	DA	84,50	Sim Ant	DV	83,50
Eye of the Beholder 2	DV	82,50	Sim Earth	DA	91,50
Eye of the Beholder 3	DV	83,50	Sim Farm	E	78,50
F 15 Strike Eagle 3	DA	86,50	Sim Life	DV	91,50
F 16 Falcon 3.0	DA	86,50	Skat 92	DV	66,50
F 16 Falcon Mission			Space Hulk	DA	80,50
– MIG 29	DA	59,50	Space Quest 4	DV	69,50
Fields of Glory	DA	88,50	Space Quest 5	DV	70,50
Flashback	DV	69,50	Streetfighter 2	DV	66,50
Flightsimulator 5.0	E	99,50	Strike Commander	DA	86,50
Freddy Pharkas	DV	72,50	Strike Commander SAP	DA	49,50
Front Page Football 93	E	72,50	Strike Commander T.O.	DA	42,50
Goal	DV	65,50	Stunt Island	DV	89,50
Gobliins 2	DV	89,50	Task Force 1942	DA	86,50
Gobliins 3	DV	84,50	Thunderhawk	E	36,50
Gunship 2000	DA	88,50	Transarctica	DV	60,50
Hannibal	DA	79,50	Wall Street Manager	DV	82,50
History Line 1914/18	DV	72,50	X-Wing Upgrade Kit	DV	59,50
Indiana Jones + Last			Zak MacKracken	DV	43,50
Crusade	DA	39,50	Zeppelin-Giants of Sky	DV	84,50
Ishar 2	DV	67,50			

TOP TEN PC

1. Syndicate	DV	77,50
2. X-Wing	DA	85,50
3. Pinball Dreams	DA	64,50
4. Strike Commander	DA	86,50
5. Manaic Mansion 2	DV	87,50
6. Prince of Persia 2	DA	69,50
7. Eishockey Manager	DV	79,50
8. Tornado	DA	70,50
9. Lemmings 2	DA	78,50
10. Comanche	DV	87,50

CD-ROM-OEM

7 the Guest	E	88,50
Battlechess	E	67,50
Chessmaster 3000	E	61,50
Dinosaur Adventure	E	65,50
Eye of the Beholder 3	E	67,50
Kings Quest 5	E	62,50
Mario is Missing +		
World Atlas	E	79,50
Monkey Island 1	E	62,50
SWOTL incl. Sceneries	E	74,50
Sherlock Holmes 1	E	58,50
Space Adventure	E	64,50
Wing Commander 1 +		
Ultima 6	E	62,50

ZUBEHÖR

CD – ROM LAUFWERKE

!!!!!!!!!! DAS EINSTEIGERMODELL !!!!!!!!!!

Creative Technology – Single Speed	
Photo CD-tauglich, Soundblaster-	
kompatibel	269,00
Mitsumi LU – 005S	398,00
Mitsumi FX 001 D Double Speed	478,00
Sony CDU 31 A 3 Doublespeed	448,00

alle CD-ROM Laufwerke mit Controller

SOUNDKARTEN

PC Symphonie	79,50
Galaxy BX II	145,60
Galaxy NX II	199,60
Galaxy NX Pro	289,60
Galaxy NX Pro 16	429,60
Soundblaster Pro de Luxe	278,60
Soundblaster 16 ASP	479,60

Bundles

CD – ROM Mitsumi LU 005S	
+ Soundkarte Galaxy NX Pro 16	
+ div. Software	1099,60
CD – ROM Sony CDU 31 A -3	
Doublespeed	
+ Soundblaster Pro 16 ASP	888,80

IRRTUM und DRUCKFEHLER vorbehalten

DA = Deutsche Anleitung,
DV = Deutsche Version,
E = Englische Version.

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!!!

Versandkosten: Vorkasse 5,– DM, UP und Postnachnahme 9,– DM zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslans vorkasse 20,– DM.
Ladenpreise können variieren. Gesamtpreisliste kostenlos –
Bitte Systen angeben! Händleranfragen erwünscht.

AB 300 DM VERSANDKOSTENFREI!

INTER SOFT

GmbH
Postfach 1932
29509 Uelzen
oder
Groß-Liedener-Str. 27
29525 Uelzen

Schenk' Dir was!



IN LETZTER SEKUNDE

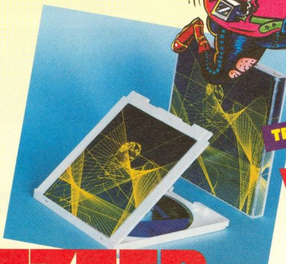
Sie haben noch ein Geschenkproblem? Ein Computer-Freak will am 24. was passendes unter dem Baum finden? Unser Basar gibt zehn Geschenk-Tips für alle Fälle.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



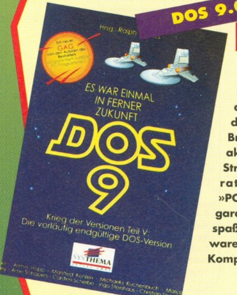
Ein Videospiel? Für einen PC-Fanatiker? Ganz so absurd klingt der Vorschlag nun auch wieder nicht: Schließlich können Sie mit einem Super Nintendo den Klempner Mario auf den Bildschirm holen, während Ihr PC gerade eine Datenbank sortiert oder Ihre Festplatte formatiert. Multitasking für den Benutzer also. Für das Super Nintendo-System (ca. 200 Mark) gibt es zahlreiche intelligente Spielmodule, die auch den ausgekochtesten PC-Spieler beeindrucken. Die drei Redaktionsfavoriten: »Super Mario All Stars«, ein packendes Hüpf- und Springspiel mit hunderten von Leveln, »Starfox«, ein 3D-Weltraum-Spiel, das selbst einem 486er das Fürchten lehrt, und »Super MarioKart«, das verrückteste und packendste Rennspiel, daß jemals auf einen Chip gebannt wurde.

TRICADDY



Wenn Sie noch ein CD-ROM-Laufwerk der Caddy-Generation besitzen, gehen Ihnen diese Staubschutzhüllen für CDs schnell aus. Neue Caddys sind deswegen immer willkommen, damit man die CDs nicht durch ständigen Caddy-Tausch beschädigt. Die »Tricaddys« von Multimedia Experts sind mit 12 Mark nicht nur preiswert, sondern haben auch ein schönes buntes Design und eine extra Hülle für den Caddy.

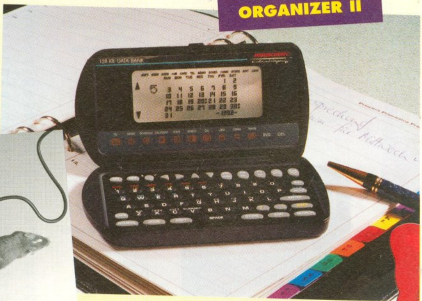
DOS 9.0



Nicht noch ein Upgrade! Bitte! Keine Panik – »DOS 9« aus dem Systema-Verlag macht sich über den Upgrade-Wahn der Computer-Branche lustig. Die bei Redaktionsschluß aktuelle Version MS-DOS 6.2 wird nach Strich und Faden veräppelt und drei Generationen weiter mit Befehlen wie »POWERON« oder »HIDEFILE« garniert, die garantiert nutzlos sind. Ein witziger Lesespaß, der die Perspektive so manchen Softwarehauses vielleicht wieder gerade rückt. Komplett mit Utility-Diskette und Aufkleber.

COLANI ORGANIZER II

Wieder Omas Geburtstag vergessen? Der »Colani Organizer II« von Vobis merkt sich nicht nur Adressen und Termine, sondern kann noch dazu die wichtigsten Redewendungen in 5 Sprachen übersetzen. Wenn Sie also immer schon mal wissen wollten, was Arnold mit »Hasta la vista, Baby« meint – Organizer fragen. Für 198 Mark ist auch eine Schnittstelle zum Datenaustausch mit dem PC sowie 128 KByte Speicher inbegriffen – das reicht für ganze Telefonbücher.

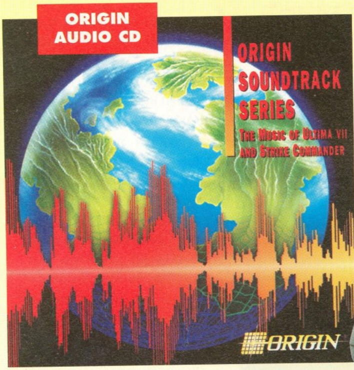


DESIGNER MOUSE

Eine Maus hat jeder – deswegen braucht man eine Maus, die nicht jeder hat. Diverse »Designer Mouse«-Modelle verschiedener Hersteller tummeln sich im Markt. Im Bild sehen Sie beispielsweise das aktuelle Modell der Firma Boeder. Passend zu einer schicken Maus sollte auch ein ungewöhnliches Mauspad den Schreibtisch zieren. Bunte Pads gibt's bei jedem Fachhändler. Ausschau halten sollte man nach dem aktuellen, ofiziellen Sierra-Mauspad – gibt's beispielsweise bei Leisuresoft in Boenen.



ORIGIN AUDIO CD



FLIGHTSTICK PRO



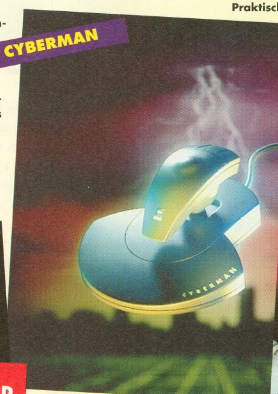
Wer viel und oft Flugsimulationen spielt, kann einen Spezial-Joystick immer gebrauchen. Der »Flightstick Pro« ist mit knapp 200 Mark zwar recht teuer, bietet dafür aber höchst präzise Mechanik, einen speziellen Schubregler, vier Feuerknöpfe und einen »Coolie Hat«, einen Stick im Stick, der von modernen Flugsimulationen ausgenutzt wird um beispielsweise den Blickwinkel des Piloten zu ändern. Der Flightstick Pro wird von Programmen wie Falcon, X-Wing oder Strike Commander in den neuesten Versionen direkt unterstützt und ist eine wertvolle Bereicherung für jeden privaten Fliegerhorst.

Während wir gespannt auf die CD-ROM-Version von »Strike Commander« warten, kann man sich schon mal mit der reinen Audio-Variante verwöhnen lassen. Die »Origin Audio CD Vol. 2« enthält große Teile der Soundtracks aus Ultima 7 und Strike Commander in bester Audio-Qualität. Die CD gibt´s für knapp 30 Mark direkt bei Electronic Arts, Gütersloh.

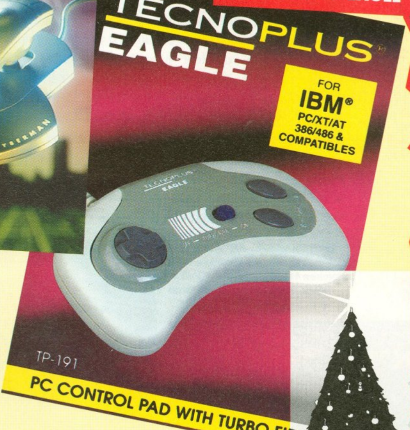
Wenn Sie öfters mal ein Action-Spiel wagen, ist entweder bald Ihre Tastatur oder Ihr Handgelenk hin. Die für Simulationen gebauten, großen, analogen Joysticks sind für schnelle Richtungswechsel und Dauerfeuer-Aktionen weniger geeignet. Praktischer sind da die aus der Videospiele-Welt bekannten Joypads. Einen besonders preiswerten Vertreter gibt es bei Technoplus. Für den »Eagle« müssen Sie gerade mal knapp 25 Mark anlegen. Der Eagle paßt an alle normalen PC-Joystickports. (bs)

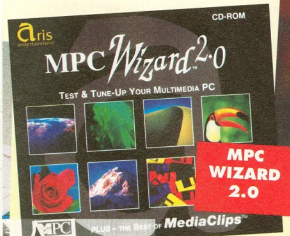
Wenn es ein wirklich ungewöhnlicher Joystick sein soll, geht nichts über den »Cyberman« von Logitech. Für stolze 300 Mark erhält man einen echten 3D-Stick, der in speziell programmierten Spielen (»Shadow Caster«) das Virtual-Reality-Gefühl wiedergibt. Eine normale Maus emuliert er noch dazu. Das ungewöhnliche Stück ist zwar nicht für jedes Spiel geeignet, hat aber einen hohen Angebe-Wert. Zur Zeit gibt's den Cyberman exklusiv bei Karstadt.

CYBERMAN



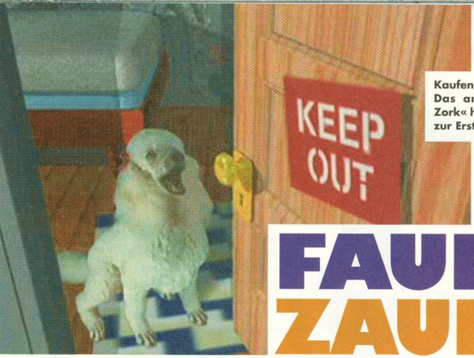
TECHNOPLUS EAGLE





MPC WIZARD 2.0

Ist der neue PC denn nun wirklich Multimedia-kompatibel oder nicht? Mit dem »MPC Wizard 2.0«-CD-ROM können Sie den PC unter Windows nicht nur auf Herz und Nieren testen, CD-ROM-Laufwerk und Video-Performance messen und sich Tips für die optimale Konfiguration holen. Für ältere Grafikkarten sind auch aktuelle Windows-Treiber gespeichert, um etwas mehr Speed aus Ihrem PC zu holen. Und eine gelungene Sammlung von Clipart für viele Gelegenheiten, als Bild, Ton und Video, rundet die Multimedia-Test-CD ab.

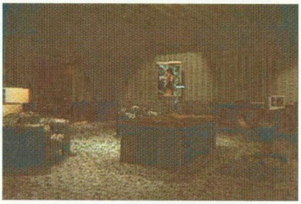


Kaufen Sie Reel Magic, sonst... Das angekündigte »Return to Zork« hat es leider nicht mehr bis zur Erstauslieferung geschafft.

FAULER ZAUBER

»Reel Magic« verspricht die neue Generation von Spielen in Fernseh-Qualität. Die erste Software läßt die Steckkarte jedoch in fahlem Licht dastehen.

Das Video der Zukunft kommt auf einer kleinen Scheibe, nicht größer als die heute übliche Audio-Compact Disk. »Digital Video« nennt sich der neue Standard, bei dem Spezial-Prozessoren Videofilme um den Faktor 200 packen, so daß auf eine CD neben dem Ton eben auch bis zu 70 Minuten Video in VHS-Qualität passen. Das Pack-Verfahren nennt sich MPEG und die erste MPEG-Decoder-Karte für PCs namens »Reel Magic« ist jetzt für rund 850 Mark lieferbar.



Statt tolle MPEG-Demos abgefilmte VGA-Grafiken: Die Filme auf der Demo-CD lassen böses vermuten (»Under a Killing Moon« von Access).

Für diesen Batzen Geld kriegt man neben einer Steckkarte noch zwei CDs, eine Installationsdiskette, Kabel und Stecker für den Videoanschluß und ein äußerst knappes Handbuch. Für den Einbau von Reel Magic muß Ihr Rechner aufgeschraubt werden: Zuerst stecken Sie die neue Karte in einen leeren Slot im PC, dann verbinden Sie den MPEG-Decoder mit einem Flachbandkabel mit dem Feature-Connector Ihrer VGA-Karte; einige Karten haben keinen solchen Connector; dann ist Reel Magic leider aufgeschmissen. In solchen Fällen müssen Sie die Karte zurückgeben oder eine neue VGA-Karte kaufen. Zu guter Letzt stecken Sie noch den Monitor von der VGA-Karte ab und auf die Reel Magic auf; an die VGA-Karte kommt ein Dummy-Stecker, welcher der Grafik vorgaukelt, daß immer noch ein Monitor angeschlossen wäre.

Wenn Sie noch keine Soundkarte im PC haben, verbinden Sie Reel Magic nun einfach mit Ihren Boxen oder einer Stereoanlage; leider ist für diesen Anschluß kein Kabel in der Packung. Haben Sie schon eine Soundkarte mit einem »Line In«-Eingang, schließen Sie Reel Magic dort an. Wenn Sie nur eine alte Soundblaster-kompatible Karte ohne Mixer und Line In haben, können Sie diese Soundkarte auch entfernen; der Soundteil auf der Reel Magic läßt sich in einen Soundblaster-Modus schalten, der mit allen normalen Soundblaster-Programmen funktioniert und echte 16-Bit-Sample-Qualität sowie Adlib-Sound bietet.

Wenn Sie jetzt Ihren PC einschalten, sollte alles weiterhin so funktionieren, wie gehabt. An einigen VGA-Karten ist jedoch der Feature-Connector nicht korrekt beschaltet; Sie sehen dann auf einmal ein negatives Bild. Für solche Fälle installiert die Reel Magic-Software ein kleines Programm, welches die Farben wieder repariert. Gleichzeitig richtet das Installations-Programm auf Wunsch die Soundblaster-Emulation ein und sucht vollautomatisch Adressen, Interrupts und DMA-Kanäle für die Reel Magic aus. Außerdem werden Treiber für DOS und Windows angelegt. Nun können Sie eine CD mit einem im MPEG-Verfahren gepackten Film einlegen und abspielen – die Player-Programme für DOS und Windows sind leicht zu bedienen und funktionieren einwandfrei. Das MPEG-Bild wird einfach über das VGA-Bild gelegt.

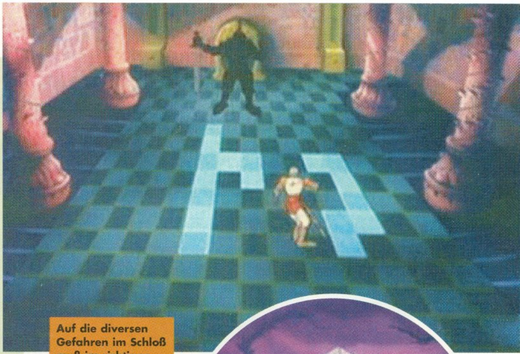
Doch Filme auf dem PC abzuspielen, die Sie auf Videoband vielleicht preiswerter kriegen könnten, ist sicher nicht der wahre Grund, um 850 Mark auszugeben. Reel Magic soll die neue Generation von Computerspielen einläuten, die statt ruckeliger VGA-Grafik und Videos in Briefmarkengröße mit echter VHS-Qualität brilliert. Zu diesem Zweck liegen zwei CDs in der Packung: Ein ROM mit diversen Demo-Filmen und ein ROM mit dem Spiel »Dragons Lair«. Eigentlich sollte die MPEG-Version von »Return to Zork« beiliegen, doch die wurde nicht rechtzeitig fertig. So erhalten Kunden der ersten Auslieferung eben Dragons Lair und bekommen zusätzlich Return to Zork nachgeschickt, sobald es lieferbar ist. Dragons Lair haben wir in einem Textkasten einzeln getestet.

Zum Vergleich: Als Video-für-Windows-Sequenz vom gleichen Hersteller ist der Präsident etwas fuzzelig geraten





Auch Lernsoftware und CD-Lexika können von MPEG profitieren: Hier sehen Sie den ehemaligen US-Präsidenten Kennedy bildschirmfüllend



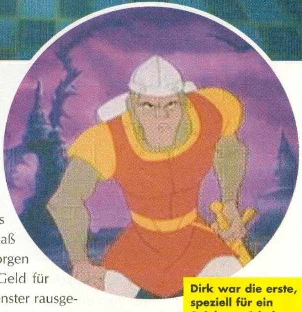
Auf die diversen Gefahren im Schloß muß im richtigen Augenblick per Joystick oder Tastatur reagiert werden

DRAGONS LAIR

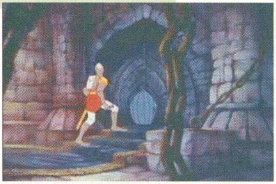
Das erste Spiel für die Reel Magic ist »Dragons Lair«, ein Spielhallen-Automat, der Anfang der Achtziger Jahre Aufsehen erregte. Im Automaten befand sich nämlich ein Laserdisk-Spieler, der eine Bildplatte mit einem Zeichentrickfilm abspielt. Je nachdem, welche Entscheidungen der Spieler wählt, wurden blitzschnell andere Positionen auf der Bildplatte angefahren. So entsteht der Eindruck eines »interaktiven« Films. Da auf die Platte aber nur 30 Minuten Film passen und alle Möglichkeiten des Spielers in diesen gespeichert sein müssen, ist der Reiz des Spiels schnell vorbei gewesen. Hinzu kommt, daß damals die Laserdisk-Technik noch in den Kinderschuhen steckte und die Geräte laufend ausfielen; bald waren für Spielhallenbetreiber die Reparatur-Kosten höher als die Einnahmen, was der Technik den Todesstoß versetzte.

In »Dragons Lair« geht es um den Ritter Dirk, der die Prinzessin Daphne vor dem Drachen Singe retten will. Singe hat sich in einem Schloß voller Monster und Fallen verbarrikadiert. Der Spieler sieht auf dem Bildschirm in Zeichentrickszenen, welchen Gefahren Dirk ausgesetzt ist. Reagiert wird mit dem Joystick: Im richtigen Augenblick muß er nach links, rechts, oben oder unten gedrückt werden. So geht es insgesamt durch knapp 30 Spielszenen von jeweils nicht mal einer Minute Dauer. Für die Wiederbelebung von Dragons Lair wurden die Szenen des Spiels als MPEG-Dateien gespeichert und per MS-DOS-Programm miteinander verbunden. Dabei haben die Programmierer aber diverse Fehler gemacht: Die Reihenfolge der Szenen entspricht keineswegs der Spielhallen-Version, manchmal sind regelrecht Bilder aus anderen Szenen zum »Strecken« in eine Szene eingeschnitten worden. Außerdem sieht man zu Beginn jeder Szene die Wiederbelebung des Ritters Dirk, auch wenn er gar nicht gestorben ist.

So sind beide potentiellen Käufergruppen sauer: Die unbedarfte erhält ein schnell langweiliges, mäßig interaktives Spiel, die Historiker eine »falsche« Dragons Lair-Version und nicht das versprochene Original.



Dirk war die erste, speziell für ein Spiel entwickelte Zeichentrick-Figur



Die Puzzles in Dragons Lair beschränken sich darauf, zu raten, welche der Türen nun die richtige ist

Die Demo-CD enthält neben ein paar kurzen Testclips und einem Werbevideo des Herstellers diverse Democlips von Spielen, die für die nahe Zukunft angekündigt sind. Diese Videos enttäuschen jedoch auf der ganzen Linie. Offensichtlich haben Firmen wie Sierra und Access, mit deren Namen geworben wird, noch gar nicht mit der MPEG-Programmierung angefangen. Denn die Videos zeigen normale VGA-Grafik, die mit einer Video-Kamera abgefilmt und dann mit MPEG komprimiert wurde. Das Ergebnis sieht schlechter aus, als wenn einfach nur VGA-Animationen zu sehen wären. Die Qualität der Videos von »Police Quest 4« und »Under a Killing Moon« ist jedenfalls derart schauderhaft, daß man sich ernsthaft Sorgen macht, ob man das Geld für die Hardware zum Fenster rausgeschmissen hat. Ähnlich geht es beim Demo von »Escape from Cybercity«, einem Zeichentrickspiel, das es schon für CD-i-Konsolen gibt. Auch hier wurde mit einer Videokamera einfach das CD-i-Spiel abgefilmt. Die Zeichentrick-Grafik ist zumindest etwas klarer, hat aber keinesfalls die Qualität der Dragons-Lair-CD.

Insgesamt enttäuschen die »Demos« auf der beigelegten CD also auf ganzer Linie. Schlecht digitalisierte Clips von normaler VGA-Grafik verhelfen Reel Magic sicher nicht zum Erfolg. Aus Lizenzgründen liegen nicht die Clips bei, die auf Messen immer gezeigt werden, um die wahre Qualität von MPEG zu zeigen: Musikvideos von Pink Floyd und Bon Jovi und Ausschnitte aus aktuellen Spielfilmen – mit diesen Clips wären die Kunden sicher viel zufriedener gewesen, als mit den halbherzigen Spiele-Videos. **(bs)**

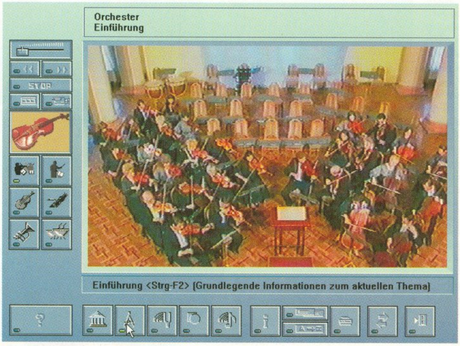
WIE OUT IST MPEG WIRKLICH?

Wenn man Filme mit MPEG packt, ist theoretisch kein Unterschied zu einem VHS-Videoband festzustellen. In der Praxis sind viele MPEG-Clips jedoch deutlich schlechter als ein Fernsehbild. Dies liegt an unzureichenden Pack- und Digitalisier-Verfahren. Die Demo-Videos, die der Reel Magic beiliegen, wurden beispielsweise erst auf Videoband aufgenommen und dann mit einem normalen Videograbber digitalisiert und mit zweitklassigem Packer gepackt. Spielfilme im MPEG-Format, die in den nächsten Wochen erscheinen werden, entstehen jedoch völlig anders: Die Film-Negative werden mit einem Laser abgetastet; die Daten werden auf Großrechnern gepackt, außerdem wird jedes einzelne Bild von einem Menschen überarbeitet, damit die Packer optimal arbeiten können. Deswegen sehen Demonstrationen von professionellen MPEG-Firmen wie C-Cube auch entsprechend eindrucksvoll aus. Dort kostet allerdings das Packen einer Minute Film rund 300 Mark – kein Wunder, daß Spieleproduzenten lieber erst mal nach preiswerteren Methoden suchen. Verdammen Sie also nicht wegen ein paar Clips in mäßiger Qualität die gesamte Technologie. In MPEG steckt mehr drin, als flaue Demo-Videos erahnen lassen. ***(bs)***

TEST: CONCERTO

DER TON MACHT DIE MUSIK

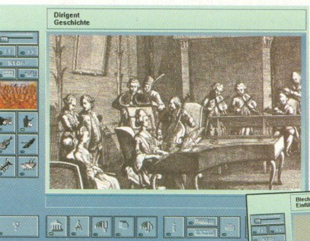
Das Orchester mit seinen Instrumenten steht im Mittelpunkt dieser Multimedia-Software.



Das Symphonieorchester wird in seinen verschiedenen Aspekten vorgestellt

Musik ist etwas wunderschönes – nach einem harten Alltag schaltet man die Stereoanlage ein und den Stress ab. Besonders die klassischen Werke sollen der Entspannung förderlich sein. Hier erwacht jedoch bei vielen Menschen wieder der Ehrgeiz. Statt ehrfürchtig den Kompositionen der Genies vergangener Tage zu lauschen, würden Sie gerne eine aktivere Rolle spielen. Unglücklicherweise beherrschen viele kein anderes Instrument als den CD-Spieler – als einzige Karrieremöglichkeit bliebe also nur der scheinbar einfache Beruf des Dirigenten.

Ausgestattet mit einem Kugelschreiber als Taktstock proben Sie im Wohnzimmer den konzertanten Ernstfall. Die Lautstärke, mit der die werten Nachbarn dabei mit Klassik beschallt werden, übertrifft in vielen Fällen den Dezibel-Terror des Heavy-Metal-liebenden Filius um einiges. Auch wenn Sie bei Beethovens Symphonien noch so eifrig mit den Armen wedeln – zu einem zweiten Karajan reifen sie dabei wohl kaum. Daß zur Führung eines Orchesters weit mehr gehört als Kraft in den Armen will Ihnen »Concerto« schonend beibringen.



Der historischen Entwicklung sind besondere Kapitel gewidmet

Sechs Hauptthemen stehen zur Auswahl, die jeweils durch ein Icon repräsentiert sind. Man erhält eine Einführung in die Klangformen und Typen des Sinfonieorchesters und erfährt von den unterschiedlichen Arten und Formen des Dirigierens. Vier weitere Themen widmen sich den Hauptinstrumentengruppen Streicher, Holzbläser, Blechbläser und Schlaginstrumente. Sie verzweigen wiederum in Unterthemen – unter dem Oberbegriff Blechbläser verbergen sich Trompete, Waldhorn, Posaune und Tuba. Die Schlaginstrumente sind nach bestimmter und unbestimmter Tonhöhe geordnet, während die Holzbläser durch Flöte, Oboe, Klarinette und Fagott vertreten sind. Violine, Bratsche, Violoncello und Kontrabaß hingegen stehen natürlich für die Streicher.

Zu allen Themen sind mehrere Kapitel vorhanden: Mit einem Knopfdruck widmet man sich der Geschichte, dem Klang, der Instumentenfamilie oder erhält eine generelle Einführung. Außerdem ist jeweils ein typisches Musikstück abrufbar, das mit einer speziell zusammengestellten Diashow unterlegt ist. Zu den Klängen eines Meisterwerkes betrachten Sie etwa Delphine und Jagdhunde. Eine sehr professionelle deutsche Sprecherstimme führt durch die einzelnen Themenbereiche. Dazu kommen 986 Bilder und kurze Filmchen von unterschiedlicher Qualität und Aussagekraft.

Einem Lehrbuch können Fachinformationen zur Musikgeschichte und Musiktheorie entnommen werden. Bei besonders markierten Schlüsselwörtern ruft das Anklicken zusätzliche Erläuterungen auf. Man erfährt, was ein Frullato und eine Schalmei ist, und wozu das Rohrblatt dient. Spielweise und Klang von Instrumenten werden hier mit Animationen verdeutlicht. Zahlreiche Abbildungen illustrieren die Texte. Im Index geht man mit einer Stichworteingabe gezielt auf Informationsjagd. Sollten Sie Probleme mit dem mausgesteuerten Programm haben, dann nimmt einen die Hilfe-Funktion an die Hand. Zum krönenden Abschluß lassen sich die gewonnenen Erkenntnisse schließlich ausdrucken und an die Wand hängen. **(tw)**



Einzelne Instrumententypen werden ausführlich vorgestellt

Concerto
Hersteller: Intercomputer
Preis: ca. 160 Mark
Benötigt: 386er mit 4 MByte RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA und Windows 3.1

PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Thomas Werner (tw), Toni Schwaiger (ts)

Gastautor:
Anatol Locker (al)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger (ba)

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Friedemann Porscha. Artwork: LucasArts

FOTOGRAFIE
Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruberstraße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

VERTRIEB
MZV
Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Jungfer, 37412 Herzberg

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
DMV-Verlag, PC-Player Abonnementverwaltung
Postfach 20 06 44, 80006 München
Tel.: 089/5 11 72 83 + 5 11 72 84
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 66,50
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 56,00
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 84,00
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M.: Kontonr. 23043-608
Bayerische Vereinsbank Markt Schwaben, BLZ 700 202 70, Kontonr. 478 344 49
Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 08 754/20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: 089/2 40 13 -2 22, Fax: 089/2 40 13-2 15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich
Diskettenbestellung:
Erdem Development, Postfach 10 05 18, 80079 München
Tel: 089/4 27 10 39, Fax: 089/42 36 08
Diskettenbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Bestellungen nur per Bankeinzug oder Verrechnungsscheck möglich

Kunst AM COMPUTER

Test: PC Meistewerke & Art Gallery

Die Softwarfefirmen entdecken die Welt der Kunst: Gleich zwei neue digitale Gemäldesammlungen buhlen um die Gunst der schöngeistigen CD-ROM-Besitzer.

Was ist Kunst? Der eine trägt stolz seine mit Lichterketten illuminierte Marienstatue von der letzten Wallfahrt nach Hause, ein anderer schwört auf die naive Malerei eines Hobbykünstlers von der Insel Norderney. Ein dritter wiederum liebt die üppigen Rundungen der Rubensfrauen und ist entsetzt ob der üblichen lautstarken Kunstperformances. Beuys provokante Behauptung, alles sei Kunst, verwirrt den Laien dann vollends: Soll man etwa das verschmierte Memo seines Chefs einrahmen lassen oder den Stapel schmutzigen Geschirrs nicht mehr spülen, sondern in eine Galerie tragen?

Wie gut, daß es Museen gibt. Hier können wir unseren Kunstgeschmack nacheichen, insofern der Balanceakt zwischen in Ölfarben verewigten Blumensträußen, Ikonen, farbigen Quadraten und Fettecken gelingt. Der Markt&Technik-Buchverlag und der Software-Riese Microsoft entwickelten beide unabhängig voneinander Programme, mit denen man Meilensteine der Kunstgeschichte auf dem eigenen Monitor wiedergeben kann.

PC Meisterwerke

Mit 250 Werken von 40 berühmten Künstlern wartet das Markt&Technik-Produkt auf. Unter den abrufbaren Malern befinden sich so bekannte Persönlichkeiten wie Dürer, Rembrandt, Spitzweg oder Picasso. Mit kurzen Biographien wird dem Benutzer ihr Leben und Schaffen nahegebracht. Ausgewählt werden können die Bilder über einen Namensindex oder das Heimatland des Künstlers. Während Rußland und die Vereinigten Staaten nur durch einen Alibikünstler vertreten sind, platzen die Übersichtskarten von Frankreich und den Niederlanden förmlich aus allen Nähten.



Die Länderauswahl ermöglicht einen gezielten Zugriff auf Künstler mit einer bestimmten Nationalität

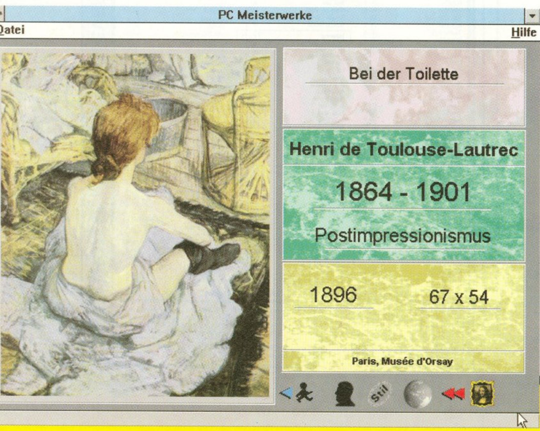


Zu 40 Malern sind Biographien abrufbar

Desweiteren sind die Werke nach Stilepochen geordnet – egal ob es sich um die Renaissance oder den Impressionismus handelt. Die Stilrichtungen werden anhand von typischen Beispielen erläutert. Ein in der Sammlung enthaltenes prominentes Bild ist die Mona Lisa von Leonardo da Vinci, aber auch ein Roy Lichtenstein fehlt nicht.

Neben den Basisinformationen wie Epoche, Entstehungsjahr, Größe und dem Museum, in dem das Meisterwerk bestaunt werden darf, gibt zu einigen Bildern im Infotext weitere Erläuterungen. Hervorgehobene Textstellen führen nach dem Anklicken zu anderen Künstlern, Gemälden oder Stilepochen weiter.

Hersteller: Markt&Technik
Preis: ca. 100,- Mark
Sprache: Deutsch
Benötigt: 386er mit Windows 3.1, 4 MByte RAM, Super VGA, Maus und CD-ROM-Laufwerk.



Über 250 Gemälde sind für die PC Meisterwerke digitalisiert worden

Microsoft Art Gallery

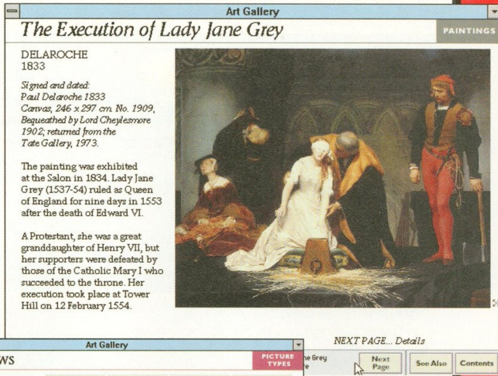
An der Nordseite des Londoner Trafalger Square steht das 1838 vollendete Gebäude der National Gallery. Hinter dem Eingangsportal ist eine der bedeutensten Gemäldesammlungen der Welt verborgen. Kunstliebhaber würden sicherlich gerne einen Großteil des Bestandes nach Hause tragen – doch selbst, wenn ein professionelles Einbruchsteam die Gemälde für Sie entwenden würde, so hätten Sie doch nicht genügend Wände in Ihrer Wohnung, um die Meisterwerke zur Geltung zu bringen.

Die mit 2000 Bildern aus den Beständen eben dieser National Gallery gefüllte CD bietet eine praktisch zu handhabende Alternative. Über ein Künstlerlexikon werden die Werke personenbezogen erschlossen, wobei man Wissenswertes über das Leben des Malers erfährt.

Unter einem weiteren Menüpunkt sind die Gemälde in thematische Gruppen wie Alltagsleben (Arbeit, Erziehung, Freizeit...), religiöse Bilder, Portraits oder Stilleben unterteilt. Im historischen Atlas wurden die Kunstschaffenden sowohl dem Jahrhundert ihres Wirkens als auch einem Zentrum der Kunst (Florenz, Paris etc.) zugeordnet.

Die vier Museumstouren sind mit einer Sprecherstimme unterlegt und einigen erklärenden Animationen ausgestattet. Man erfährt so etwas über die Malmethoden, die Perspektive in der Malerei oder Entdeckungen, die bei der Restauration von Bildern gemacht wurden. Die Animationen illustrieren beispielsweise die Veränderungen, die ein Bild im Laufe der Jahrhunderte geprägt haben, und zeigen, wie ein Detail, aus einem anderen Blickwinkel betrachtet, erst wirklich erkennbar wird. Unter dem Abschnitt »General Reference« schlägt man Begriffe wie Triptychon nach oder erfährt näheres über die auf Bildern dargestellte biblische Esther. Zu einigen in den Texten enthaltenen Schlüsselbegriffen wird praktischerweise gesprungen, sobald man sie mit der Maus anklickt.

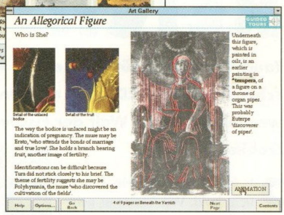
Die Bilder können zu einem Großteil in einem größeren Format betrachtet oder auch ausgedruckt werden. Auf Wunsch erhalten Sie mit einer Stimme, die den Namen des Künstlers wiederholt, eine Aussprachehilfe. Bei einigen Altargemälden lassen sich die Seitenflügel per Knopfdruck auf- und zuklappen. Zum ziellosen Umherstreifen lädt schließlich noch der Zufallsgenerator ein. **(tw)**



Zu den einzelnen Werken werden bei der Art Gallery Erläuterungen gegeben



Auf die Bilder kann nach verschiedenen Kriterien zugegriffen werden



Bei den Führungen gibt es interessante Zusatzinformationen

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 150,- Mark
Sprache: Englisch
Benötigt: 386er mit Windows 3.1, 4 MByte RAM, Super VGA, Maus und CD-ROM-Laufwerk.

FAZIT

Bei beiden Programmen erfolgt die Darstellung der Werke in einer erstaunlichen Qualität. Hier ist optischer Kunstgenuß pur angesagt. PC Meisterwerke enthält bekanntere Werke als das Microsoft-Produkt, bei dem schlicht ein ganzes Museum lizensiert wurde. Im direkten Vergleich schneidet die Art Gallery jedoch besser ab. Hier kann man nicht nur die Bilder in einem fast bildschirmfüllenden Format betrachten – auch die Texte sind ausführlicher und informativer. Generell dürfen Sie weder von Microsoft noch von der Markt&Technik-CD einen annähernd vollständigen Überblick über die wichtigsten Werke der Kunstgeschichte erwarten.

Allerdings sind die Konkurrenten sehr leicht zu bedienen – dem Augenschmaus muß also kein langwieriger Kampf mit dem Handbuch vorangehen. Auch an eine Suchfunktion wurde jeweils gedacht. Maler des 20. Jahrhunderts sind jedoch sowohl im einen als auch im anderen Digi-Musentempel eine Rarität. PC Meisterwerke wartet im Gegensatz zur englischsprachigen Art Gallery mit deutschen Texten auf dem Bildschirm auf.

Als nette Spielerei kann man die CDs allemal verwenden, die technikfeindlichen Bekannten beweist, daß Ihr Rechner auch zu erhabenen Dingen fähig ist. Liebevoll gedruckte Kunstbücher mit Ihren umfangreichen Erläuterungen werden jedoch nicht in Bedrängnis gebracht.



Der weiße Hai! In der Tauchermaske laufen kurze Videosequenzen zu einzelnen Tierarten ab.

IN POSEIDONS REICH

Test: »Oceans Below«

Tauchvergnügen für Wasserscheue: Mit dem CD-ROM »Oceans Below« werden Sie in die Welt der Fische und Quallen entführt.

Die Natur ist dem Menschen nicht hold. Wo immer er geht und steht lauern furchtbare Gefahren: Schneelawinen, Erdbeben, Vulkanausbrüche, Erdrutsche und Feuersbrünste. Wer dem hektischen Alltag entkommen will und dabei nicht in eine Gletscherspalte rutschen oder von einem Grizzlybären verspeist werden möchte, dem erscheint das Meer als letzter Ausweg. Hier wirkt alles so friedlich und ursprünglich. Doch auch in der scheinbaren Unterwasser-Idylle ist alles nur darauf aus, einem ahnungslosen Taucher übel mitzuspielen: giftige Seeigel, tödliche Fische, Killeralgen, hinterhältige weiße Haie und die nicht zu unterschätzenden Feuerquallen tanzen einen Reigen des schieren Entsetzens. Wer all dies überlebt, dem fallen dann oft noch die eigenen Lungenbläschen in den Rücken, die beim Auftauchen ganz unmotiviert zu platzen beginnen. Daher ist das einzig wahre Refugium, um gefahrlos Natur zu erleben, offensichtlich der häusliche Rechner. Diese Marktlücke entdeckte die Firma Amazing Media. Zusammen mit dem kalifornischen Softwarehaus Software Toolworks bringt sie jetzt ein Programm heraus, mit dem man im atombombensicheren Bunker sitzend – geschützt vor dem Einschlag von übelwollenden Meteoriten -, die Ozeane erkunden kann: »Oceans below«.

OCEANS BELOW
Hersteller: The Software Toolworks
Preis: ca. 110 Mark
Benötigt: 386er mit 33 MHz, 580 KByte freies RAM, Super VGA, CD-ROM-Laufwerk und Maus
Festplattenplatz: –
Sprache: Anleitung und Programm in Englisch

Das Rote Meer, die Karibik, Hawaii, die Galapagos-Inseln, die kalifornische Küste und Australien bieten sich als Tauchreviere an. Bevor Sie am Monitor in die Tiefen vorstoßen, informieren Sie sich in einer Übersicht über die Ausrüstung und wichtige Aspekte des Tauchens. Anschließend wählt man per Karte eine Zielregion aus. In einem kurzen Video werden Informationen über dieses Gebiet gegeben; außerdem kann einer mit Farbgrafiken ausgestatteten Tafel entnommen werden, welche markanten Lebewesen hier zu finden sind.

Nach Beginn des Tauchgangs werden Sie mit einem Unterwasserbild konfrontiert, auf dem sich zahlreiche Meeresbewohner tummeln. Mit dem Mauszeiger fährt man nun in dieser erstarrten Ansicht herum und achtet darauf, ob er sich in eine kleine Tauchermaske verwandelt. Mit solch einer Veränderung wird nämlich signalisiert, daß zu dem gerade softwaremäßig berührten Fisch/der Krabbe/der Qualle ein Filmchen betrachtet werden kann. Da der Hauptspaß von Oceans Below das Abspielen der kurzen, mit englischer Sprache unterlegten Videos ist, klicken Sie ungeniert zu.



Der Übersichtstafel entnehmen Sie, welche Tiere in einem Gebiet typischerweise beheimatet sind

Oft findet man auch eine mehrere Pixel große Stelle im Bild, die sich von der Umgebung abhebt. Findige Naturen wissen sofort, was es damit auf sich hat: hier liegt ein Schatz versteckt. Ein kurzes Anklicken und der Fund wird in die Liste der entdeckten Kostbarkeiten aufgenommen. Eine Punktewertung gibt es dafür nicht. Sind alle Fische, Korallen und Seeanemonen eines Bildes angeklickt, dann begeben Sie sich einfach in eine neue Region. Ein Glas mit Goldfischen ist unterhaltsamer.

Insgesamt sind 200 kurze Videosequenzen und 125 Photos auf der CD enthalten. Die technische Qualität einiger Filmchen ist jedoch so mies, daß man oft nicht erkennt, ob am Bildschirm wirklich eine exotische Unterwasserszenerie oder bloß Ihre in der Badewanne treibende Plastikente gezeigt wird. Da die englische Sprachausgabe nicht mit Untertiteln versehen ist, kommen nur Englischprofis in den vollen Genuß der lehrreichen Erläuterungen. **(tw)**

Kostenlose Software

können wir Ihnen auch nicht bieten. Aber viel hat nicht gefehlt vergleichen Sie selbst!

SIMULATION / STRATEGIE

1869	V	73,99
Airbus A 320 America	A	79,99
Aces of the Pacific	A	59,99
Aces of Pacific Mission Disk	A	29,99
Aces of Pac. plus Miss.Disk	A	79,99
Aces over Europe	**V**	**67,99**
Archon Ultra	V	79,99*
A - Train	V	88,99
A - Train Construction Set	V	39,99
Battle Isle Data Disk 2	A	49,99
Battle Team (Bat. Isle+Data1)	V	72,99
Burning Steel	V	74,99
Burn. St. Data 1 AiA+2 SiA je	V	34,99
Burntime	**V**	**79,99**
Buzz Aldrin Race into Space	A	86,99
Civilization	V	89,99
Chess Maniac 5 Billion and 1	V	89,99*
Christoph Kolumbus	V	79,99*
Clash of Steel	E	69,99
Comanche plus Data Disk 1	V	119,99
Cyber Race	V	79,99*
Dogfight	A	89,99
Der Patrizier	V	79,99
Die Siedler	**V**	**79,99**
Eight Ball DeLuxe	A	64,99
Elite 2 - Frontier	A	79,99*
Empire DeLuxe	E	77,99
F - 15 Strike Eagle 3	A	89,99
Falcon 3.0	A	89,99
Falcon 3.0 Camp. Disk 1	A	54,99
MiG 29 (Mission f. Falcon 3.0)	A	52,99*
Fields of Glory	A	89,99
Flugsimulator 5.0	V	129,99*
Flugsimulator 5.0	**E**	**92,99**
Gunship 2000	A	89,99
Gunship 2000 Mission Disk	A	54,99
Hannibal	V	79,99
Hired Guns	A	79,99*
History Line 1914 - 1918	V	64,99
Kasparovs Gambit	**A**	**79,99**
Kingmaker	V	64,99*
Mad News	V	79,99*
Pacific Strike	A	86,99*
Pacific Strike Speech Pack	A	36,99*
Patriot	A	79,99
Penthouse Hot Num. Deluxe	V	52,99*
Pinball Dreams	A	56,99
Pirates Gold	V	89,99
Pizza Connection	V	79,99*
Privateer	A	82,99
Privateer Speech Acc. Pack	A	36,99
Protostar	V	69,99
Railroad Tycoon DeLuxe	A	78,99
Red Baron	V	64,99
Red Baron Mission Disk	V	46,99
Red Baron + Mission Disk	V	79,99
Seven Cities of Gold	E	62,99
Silver Ball (bester PC-Flipper)	A	52,99*
Sim Farm	E	72,99
Sim City Deluxe	A	76,99
Skat ´92	V	59,99
Spaceward Ho! (Windows)	V	79,99
Spaceward Ho! (DOS)	V	79,99
Speed Racer	**A**	**64,99**
Spelunx	E	68,99*
SSN-21 Seawolf	A	79,99*
Star Control 2	A	64,99
Starlord	A	89,99*
Strike Commander	A	86,99
Strike Com. Speech Pack	A	36,99
Strike Com.Tactical Op. 1	A	36,99
Stunt Island	V	89,99
Subwar 2050	A	92,99*
Syndicate	V	74,99
Syndicate Data Disk	V	36,99*
Take a Break Pinball-Wind.	E	64,99
Terminator 2 - Chess Wars	A	64,99
T. F. X.	A	86,99*
The e. more incred. Machine	**E**	**64,99**
The e. more incred Machine	V	64,99*
Tornado	A	78,99
Victory at Sea	E	79,99*
V for Victory 4	E	66,99
Wallstreet Manager	V	79,99
War in Russia	E	79,99
Warlords 2	E	78,99
Wing Commander Academy	A	59,99
WC DeLuxe (WC1+Se.1&2)	A	86,99
WC 2 inkl. Speech Pack	V	64,99
WC 2 Spec.Op. 1 und 2	A	44,99
X - Wing	A	78,99
X - Wing Upgrade Kit	V	52,99
X - Wing Miss. 2 (B - Wing)	**V**	**39,99**
Zeppelin - Giants of the Sky	V	76,99*

ROLLENSPIELE/ ADVENTURES

Alone in the Dark	V	86,99
Bazooka Sue	V	86,99*
Betrayal at Krondor	V	78,99
Darklands	**V**	**79,99**
Dark Sun-Shattered Lands	E	64,99
Das schwarze Auge	V	79,99
Day of the Tentacle(Man.Man. 2)	V	82,99
Der Schatz i. Silbersee (K. May)	**V**	**86,99**
Dracula	**A**	**79,99**
Dune 2	V	59,99
Eye of Beholder 2	V	74,99
Eye of Beholder 3	V	74,99
Fantasy Empires	E	64,99*
Flashback	V	63,99
Forgotten Castle	A	78,99*
Freddy Pharkas	V	62,99
Goblins 3	**V**	**79,99**
Hired Guns	V	86,99*
Indiana Jones 4	V	79,99
Ishar 2	V	59,99
Island of Dr. Brain	E	59,99
Lands of Lore	**V**	**62,99**
Lands of Lore	V	62,99*
Leisure Suit Larry 6	V	79,99*
Lost Secret of the Rainforest	E	59,99*
Lost in Time	**V**	**86,99**
Might and Magic 4	V	79,99
Might and Magic 5	V	82,99
Monkey Island 2	V	74,99
Police Quest 3	V	64,99
Quest for Glory 3	V	64,99
Return of the Phantom	V	88,99*
Ringworld	A	64,99*
Sam & Max	E	72,99*
Shadow Caster	**A**	**79,99**
Shadow of the Comet	V	86,99
Sherlock Holmes	V	79,99
Space Hulk	A	79,99
Space Quest 5	V	64,99
Spelunx	E	64,99*
Stronghold	E	64,99
Ultima 7: Die schwarze Pforte	V	79,99
Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle	A	79,99
Silver Seed DataSerpent Isle	A	36,99
Ultima 8 - Pagan	A	86,99*
Ultima 8 - Pag. Speech Pack	A	36,99*
Ultima Underworld	A	72,99
Ultima Underworld 2	A	72,99
Unlimeted Adventures	E	59,99
Wizardry 7	V	86,99

SPIELESAMMLUNGEN

Combat Classics 2 — V 64,99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)

Fantastic Worlds — A 79,99
(Pirates, Populous, Realms, Wonderland)

Lords of Power — A 79,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)

Mixed Collection 5-er Sam. — A 64,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Sarakon)

No. 2 Collection — V 79,99
(Black Gold, Space Max, Winzer)

Power Pack 2 — A 59,99
(Back to the Future 3, Battle Master, It came from the Desert, TV Sports Basketball)

Power Tactics 5-er Sam. — A 64,99
(Bushback, Chess Player 2160, Pick´n´Pile, Sargon 5, Shanghai2)

Sim City DeLuxe — A 79,99
(Sim City incl. Arch. 1 und Terrain Editor)

Space Legends — A 68,99
(Elite Plus, Megatraveller 1, Wing Com. 1)

The Greatest — V 59,99
(Dune, Lure of Temptress, Shuttle)

The Manager — V 46,99
(Black Gold, Invest, Starbyte S. Soccer, Transworld)

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Alien Breed	**A**	**52,99**
Batman returns	A	59,99
Battletoads	A	46,99*
Big Sea	A	64,99*
Body Blows	A	52,99
Fatty Bear	E	62,99
Fire and Ice	A	52,99*
Krusty´s Fun House	A	52,99*
Lemmings 2 - The Tribbes	A	79,99
Liberation - Captive 2	A	59,99*
Lollypop	A	72,99*
McDonald Land	A	48,99
Mortal Kombat	A	59,99*
Oscar	**A**	**52,99**
Oxyd magnum	**V**	**46,99**
Prince of Persia 2	A	64,99
Seal Team	A	78,99
Street Fighter 2	A	59,99
Terminator 2029	E	72,99
Terminator Data Op. Scoure	E	39,99
Turrican 2	A	64,99*
Yo! Joe!	A	59,99
Xenobots	A	74,99
Zool	A	59,99

SPORT & Sport-Simulation

Anstoss	**V**	**62,99**
Archer McLeans Pool Billard	A	59,99
Bundesliga Man. Prof. 2.0	V	62,99
Eishockey Manager	V	74,99
Formular One Grand Prix	A	84,99
Front Page Sports Football	E	64,99
Front P. Sp. Football Pro´93	E	64,99
Goal! (Dino "Kick off" Dini)	**V**	**59,99**
Hattrick	V	79,99*
Indy Car Racing	V	79,99*
Jimmy White Snooker	A	59,99
Jordan in Flight	A	74,99
Links	**A**	**30,99**
Links Data Pebble Beach	**E**	**43,99**
Links 386 Pro	A	87,99
Links Data Disk für 386 Pro je	E	39,99
Links 386 Data Innisbrook	E	39,99
Lothar Matthäus Fußball	V	64,99
Lotus 3- The Ultimate Chal.	A	59,99
NFL Coaches Club Football	A	79,99
NHL Hockey	A	79,99
Nick Faldo´s Champ. Golf	V	84,99*
Sensible Soccer	A	54,99
Striker	**V**	**64,99**

IBM/PC CD-ROM

BAT 2 - Coshan Conspiracy	V	79,99*
Battle Chess 1 SVGA	A	89,99
Black Line Vol. 1 (Space Max, Tiebreak, Transworld)	V	52,99
Black Line Vol. 2 (Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rollin Ronny, Sarakon)	V	52,99
Blue Force	A	64,99
Burning Steel	V	84,99*
Burntime	V	78,99*
Chessmaster Pro 3000	E	89,99
CD -Rom Edition 1 (Hexuma, Kathedrale, Stundenglas)	**V**	**64,99**
Cyber Race	V	86,99*
Day of the Tentacle	V	89,99*
Der Patrizier	V	82,99
Eco Quest	E	79,99
Eye of Beholder Trilogy (Teil 1, 2 und 3)	**V**	**86,99**
Fatty Bear	E	66,99*
Freddy Pharkas	A	78,99*
Golden 7 (7er-Sammlung) (Great Courts 2, Heart of China, King´s Quest 5, Leisure Suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)	V	89,99*
Hannibal + 200 Shareware	V	59,99*
Historyline 1914 - 1918	V	59,99
Inca	V	109,99
Indiana Jones 4	A	79,99
Iron Helix	A	79,99*
Jurassic Park (Dino Park)	A	64,99*
Kings Quest 5	A	79,99
Kings Quest 6	A	79,99
Labyrinth of Time	**E**	**76,99**
Lands of Lore	V	79,99*
Legend of Kyrandia	A	78,99
Lollypop	A	64,99*
Lost in Time	**V**	**86,99**
Mad Dog McCree	E	99,99
Microcosm	A	86,99*
Microprose Collection (Microprose Soccer, Savage, Midwinter, Rick Dangerous, 3-D Pool, Gunship)	A	39,99
Napoleonics (Austerlitz, Borodino, Waterloo)	A	79,99
Protostar	**A**	**64,99**
Rebel Assault	**E**	**84,99**
Return to Zork	A	86,99
Space Quest 4	A	79,99
Super Strike Commander	A	84,99*
The 7th Guests	A	129,99
Turrican 2	A	59,99*
Ultima Underworld 1 & 2	E	86,99
Ultima Underworld und Wing Commander 2	A	98,99
Wing Commander DeLuxe (incl. Secret Mission 1 + 2)	E	98,99
Wing Comander 2 DeLuxe (incl. Speech Pack und Sp. Operations 1 + 2)	E	98,99
Virus Killer Professional	**V**	**104,99**

Joysticks-Hardware-Zubehör

Flightstick PRO	**139,99**
Thrustmaster Flight Control	**129,99**
dto. Weapon Control - Mark 2	229,99
dto. Rudder - Pedals	289,99
Gravis schwarz	74,99
Gravis transparent	84,99
Gravis analog Pro	79,99
Gravis Game Pad	48,99
Gravis Eliminator Game-Card	69,99
Competition Pro	
Mini transparent, incl. 3,5" Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Stand.,transparent anschlußfertig	58,99

CD-ROM Laufwerk 449,99
Doublespeed/Multisession/anschlußfertig
(Als Controller Soundblaster Pro de Luxe oder Soundblaster 16 ASP erforderlich)

Soundkarten	
Soundblaster Pro 2.0de Luxe	159,99
Soundblaster Pro de Luxe	299,99
Soundblaster SB 16	369,99
Soundblaster SB 16 ASP	469,99
Wave Blaster zur ASP 16	389,99

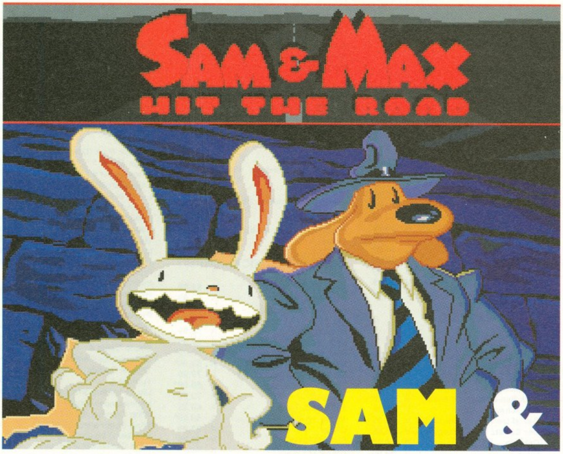
Hardwareteile immer zuzüglich Frachtkostenanteil. Bei Rechnungsbeträgen ab DM 1.000,- nur per Vorkasse oder nach Vereinbarung. Reklamationen werden nur in der Originalverpackung und unter Angabe der Rechnungsnummer bearbeitet. Unfreie oder nicht ausreichend frankierte Rücksendungen werden nicht angenommen! Verweigerte Sendungen werden mit einer Kostenpauschale von DM 25,- in Rechnung gestellt.

Ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes neues Jahr wünscht Ihnen Ihr Team vom

Versand 99

Versand 99 GmbH, Tel. 02403 - 21188 Fax 02403 - 35351, Jülicher Str. 53 - 55, 52249 Eschweiler

PC-Programme benötigen in der Regel eine VGA Karte und eine Festplatte. **V** bedeuted komplett deutsche Version, **A** = deutsche Anleitung, **E** = englische Anleitung. PC Disketten nur im 3,5" Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 inkl. Nachnahme zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,00). Softwarebestellungen ab DM 250,00 ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf das Konto Nr.: **12 17 884 bei der Sparkasse Aachen-Eschweiler, BLZ 391 501 00.** Lieferungen ins Ausland ausschließlich per Vorkasse (nur Euroschecks) zzgl. DM 30,00. Forden Sie noch heute kostenlos und unverbindlich unsere neusten Preislisten an. **Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.**

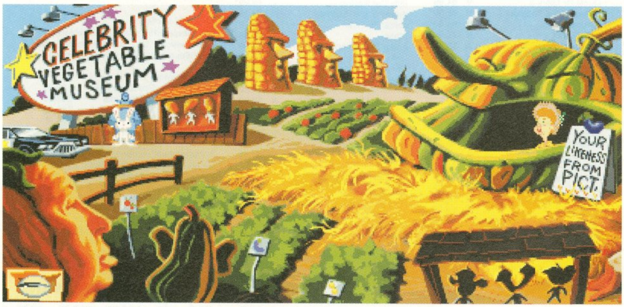


Welches Detektiv-Gespann wäre besser zur Rettung eines zottigen Bigfoots geeignet als die Kombination Hund plus Hase? Sam und Max beweisen im neuen LucasArts-Adventure nachhaltig, daß niedliche Cartoon-Tiere ganz schön fiese Zyniker sein können.

SAM & MAX HIT THE ROAD

Dies ist die Geschichte zweier aufrechter Helden: Streiter für die Gerechtigkeit, Aufklärer schwerster Verbrechen, Hüter von Recht und Ordnung. Sam und Max sind die »Freelance Police«, ein Detektiv-Duo, das immer wieder hilfreich einspringt, wenn das Gesetz nach ihm ruft. Allerdings heißt Sam nicht mit Nachnamen Spade. Er trägt zwar gerne zerknautschte Anzüge und seine Sprüche könnten von Raymond Chandler stammen, aber er ist ein Hund. Neben seinem Partner wirkt Sam allerdings geradezu normal, denn Max ist ein permanent grinsendes Häschen mit langen Kuschelohren und sadistischer Ader. Kommt Sam bei seiner Detektivarbeit mit Logik und gut Zureden nicht weiter, bittet er seinen Freund um Hilfe. Max ist der Hase fürs Grobe, fährt wie der Teufel und prügelt wie ein Weltmeister.

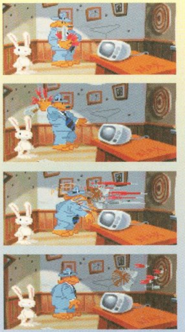
Die Detektive mit den unkonventionellen Methoden werden auf einen Fall angesetzt, der ihrer Schrägheit würdig ist. Aus der Freak-Show des Jahrmarkts brach Bigfoot aus, eine furchtbar große und furchtbar haarige Variante des Yeti. Vom Eisblock, der das Ungeheuer schützend umhüllte, ist nicht viel mehr als eine Pfütze übrig. Der aufgetaute Bigfoot ist spurlos verschwunden; außerdem hat er Trixie entführt, die Dame mit dem Giraffenhals. Sam und Max nehmen unverzüglich die Ermittlungsarbeiten auf dem Jahrmarkt-Gelände auf...



In diesem Spiel sollten Sie sich auf einige bizarre Schauplätze gefaßt machen

Im fernen Kalifornien hatten die Programmierer von LucasArts in den letzten





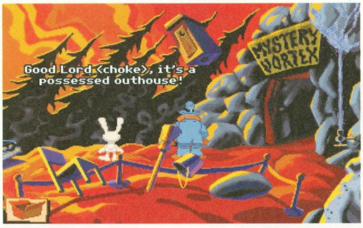
Sam & Max steckt voller außergewöhnlicher Animationen

Monaten eine fast unlösbare Aufgabe vor sich. Mit »Day of the Tentacle« hatte man gerade den Maßstab für aberwitzige, brillant animierte Grafik-Adventures vorgelegt – wie sollte man den jemals überbieten? Nun, gegen Sam und Max sind Dr. Fred und Purpur Tentakel die reinsten Biedermänner. Der Humor von Hund und Häschen ist mal rabenschwarz, mal zynisch und nichts für Stoffel, die alles gleich in die falsche Kehle bekommen. Der Stil der Grafik steuert bei diesem Titel noch mehr in Richtung Trickfilm-Qualität und die emsigen Programmierer bastelten sogar ein neues Icon-System zusammen.

An die Stelle der LucasArts-üblichen Verb- und Inventarleiste am unteren Bildrand rückte – gar nichts. Die Grafiken sind bei Sam & Max bildschirmfüllend, kein Text verunziert das schöne Szenario. Wie bedient man nun das Programm? Minimal von Sierra inspiriert hat LucasArts den wandelbaren Cursor erfunden. Durch Klicken mit der rechten Maustaste verändern Sie das Symbol des Zeigers. Je nachdem, mit welchen Bildchen Sie dann einen Linksklick auf einem Bildelement ausführen, wird eine andere Aktion ausgelöst. Es gibt Cursor-Varianten für »gehe«, »untersuche«, »nehme«, »rede mit« und »benutze«.

Um einen Blick ins Inventar zu erhaschen, bewegen Sie den Zeiger über das Pappkarton-Icon in der linken unteren Ecke. Sogleich werden die Habseligkeiten sichtbar, die unser Heldenduo bei sich hat. Um einen Gegenstand mit einem anderen Objekt im Spiel zu benutzen, klicken Sie ihn an, verlassen dann das Karton-Inventar und stellen fest, daß der Cursor jetzt das Bild dieses Gegenstands angenommen hat. Klicken Sie nun das Zielobjekt an, um die Aktion schließlich auszuführen.

Dieses System macht es für den Spieler noch leichter ersichtlich, welche Teile der Grafik irgendwie »benutzbar« und welche bloße Zierde sind. Wenn Sie den Cursor über ein Detail bewegen, verändert sich sein Aussehen etwas, falls Sie an dieser Stelle die Aktion auspro-



Poltergeist läßt grüßen: Ein besessenes Toilettenhäuschen, wenn's sonst nichts ist

HEINRICH LENHARDT

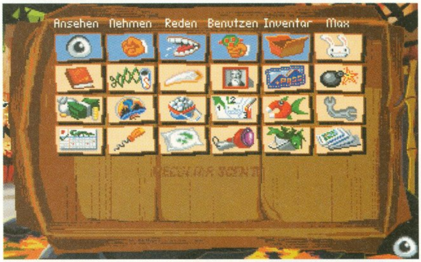
Ich neige nicht gerade zu Übertreibungen, aber das ist die originellste Grafik, die ich je bei einem PC-Spiel gesehen habe. Und Sam & Max hat den absolut wahnwitzigsten Humor drauf, den ich je bei einem PC-Spiel erlebt habe.

Ob es deswegen auch das absolut beste PC-Adventure ist? Nun, die Puzzles sind OK, die Komplexität reicht dicke aus; das Animations-Feuerwerk flaut nach dem starken Anfang etwas ab. Mir war zudem die Tentacle-Bedienung etwas lieber: Das häufige Symbol-Durchklicken mit der rechten Maustaste hat mich schon bei Sierra immer genervt. Außerdem fehlt den Rätseln der Tick Genialität, den Tentacle bei einigen Zeitzonen-Kettenreaktionen entfaltete (Stichwort »Hamster in der Tiefkühltruhe« – keine weiteren Fragen).

Das sind zugegebenerweise Haarspaltereien im Detail. Sam & Max ist dem Gros der Adventure-Konkurrenz um Lichtjahre voraus.

Auch wenn das eigentliche Spieldesign von der köstlichen Aufmachung etwas in den Hintergrund gedrängt wird – LucasArts hat (mal wieder) ein vorbildliches Programm hingelegt.

Sie sollten auf jeden Fall Sinn für herzlich-herben Humor haben; dann werden Sie diesen Spaß bis zum letzten Bit genießen.

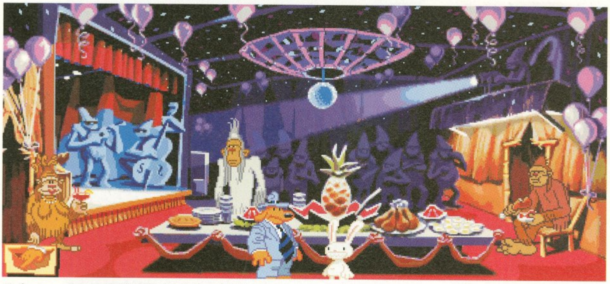


Als Inventar dient ein alter Pappkarton. Am oberen Bildrand erkennen Sie die neuen Icons, mit denen das Spiel gesteuert wird.



Dialogmenü ohne Texte: Klicken Sie im Menü unten das Bild des Themas an, über das Sie reden wollen





Bigfoot am kalten Büffet? Wir sind verblüfft...



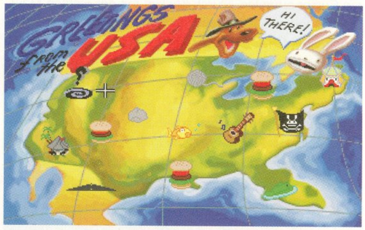
Drei Action-Sequenzen auf einen Blick: Autodach-Surfen, Rattenplätten und Autobomben werfen – wohl bekomm's!

bieren können. Das Programm berücksichtigt dabei, welche Tätigkeit der Mauszeiger gerade repräsentiert. Kleines Beispiel: Wenn Sie mit dem Auge (»untersuche«) den Fernseher streifen, verändert sich der Cursor – sprich: Ein Linksklick ist hier sinnvoll; Sie bekommen eine Beschreibung des Fernsehers geschildert. Allerdings ist dieses Objekt fest im Raum verankert und man kann es nicht mitnehmen: Bewegen Sie das »nehme«-Icon über den Fernseher, wird es sich deshalb nicht verändern. Durch routinierten Einsatz können Sie so ohne viel Ausprobieren rausbekommen, welche Objekte in einem Raum benutzbar sind oder mitgenommen werden können.



Einen ganz besonderen »Gegenstand« wollen wir nicht verschweigen: Im Inventar können Sie ein Icon wählen, das unseren kuscheligen Freund Max repräsentiert. Klickt man dann mit dem Max-Symbol auf ein Objekt, bedeutet dies soviel »Max soll sich darum kümmern«. In einigen Fällen ist die brachiale Art des kleinen Gefährten der einzige Ausweg. Sie können Max auch jederzeit ansprechen, um seine weisen Kommentare zur momentanen Situation zu erhalten.

Für die Dialoge in diesem Adventure hat sich LucasArts etwas Neues einfallen lassen. Statt langer Textzeilen gibt es jetzt Icons pur: Nach Beginn eines Dialogs erscheint am unteren Bildrand eine Menüleiste. Klicken Sie dort das Fragezeichen an, stellt Sam seinem Gegenüber eine allgemeine Frage; das Ausrufezeichen steht für ein neutrales Ansprechen mit einer Begrüßung. Die Hundepfote symbolisiert den Abbruch des Schwätzchens. Weiter rechts tauchen Bilder von Personen oder Gegenständen auf, über die Sie reden können. Ein Klick auf das Bildchen von Bigfoot genügt; schon horcht Sam seinen Gesprächspartner über den verschwundenen Riesen aus.



Im Spielverlauf tauchen auf der Karte immer mehr Orte auf, die Sie besuchen können



Keine Panik – in diesem Haus haben sich lediglich alle Naturgesetze verabschiedet



Erstaunlich, womit so ein Country-Sänger reich und berühmt werden kann

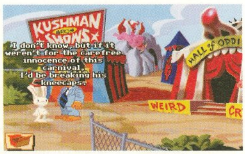
Die Suche nach Bigfoot führt Sam und Max quer durch die USA. Um den Schauplatz zu wechseln, klicken Sie auf einer Landkarte einfach den gewünschten Zielort an. Klar, daß durch Entdeckungen im Spielverlauf immer mehr neue anwählbare Orte dazukommen. Die Verrücktheiten steigern sich und bieten eine reichhaltige Auswahl von bizarren Typen und Gegenständen. Ein zwielichtiger Country-Sänger hat eine tragende Rolle und man entdeckt ein Haus, in dem sämtliche Naturgesetze verrückt spielen. Seitenhiebe gibt's im Dutzend billiger; unter anderem auf die Dinosaurier-Welle, Sushi, Virtual Reality und Bunjee-Jumping. Schließlich liegt es an Sam und Max, die gesamte Bigfoot-Rasse vor bösen Machenschaften zu bewahren.

Einige witzige Action-Sequenzen lockern das Adventure auf. Mal muß Sam innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl Ratten platthämmern, dann übt sich Max im Autodach-Surfing: Durch hüpfen und steuern nach links oder rechts verhindern Sie, daß der Hase allzuviele Verkehrsschilder mit seinem Schädel spaltet. In einem Souvenirladen ersteht man zudem das »Car Bomb«-Spiel – eine Art Schiffe versenken mit Autos. Sie werfen Bomben auf parkende Autos; ratternde Maschinengewehre, schreiende Passanten und andere subtile Digi-Soundeffekte begleiten diesen Zeitvertreib für die ganze Familie.



Diesem Spiegel wurde unverständlicherweise eine Nebenrolle in »Abyss« verwehrt

Ähnlich wie bei Day of the Tentacle bietet Sam & Max Sprachausgabe während des Intros. Zu unserem Test wurde noch an der Übersetzung des Programms gefeilt. Wenn diese PC Player veröffentlicht wird, sollte auch die komplett deutsche Version bereits ihren Weg in die Händlerregale gefunden haben. Eine durchgehend plappernde (englische) CD-ROM-Version erscheint in Kürze; die CD-Fassung mit deutscher Synchronisation wird noch ein paar Wochen länger auf sich warten lassen. **(hl)**



Der süße Max hat immer ein liebes Wort über seine Mitmenschen parat

THOMAS WERNER

Was ist schwärzer noch als die finsterste Nacht? Richtig – der schräge Humor von Sam & Max. Ihre trocken servierten Scherze haben voll meinen Geschmack getroffen. Während der Musikkanal MTV immer noch der irrigen Annahme ist, mit der leicht dümmlichen Reihe »Beavis and Butt Head« Vorreiter für zynischen Humor zu sein, zeigt LucasArts mit diesem Adventure, wie's richtig geht.

Hinter den kräftig überzeichneten Situationen verbirgt sich so manche ungeliebte Wahrheit über uns und unsere Mitmenschen. Doch keine Bange – Sam & Max ist natürlich hauptsächlich Spaß pur.

Dieses Spiel ist noch abgedrehter als Day of the Tentacle und alleine das Betrachten der Animationen macht Freude. Die Bedienung ist – zugegeben – erst einmal gewöhnungsbedürftig, doch das ungewöhnliche Konzept verlangte wohl nach einer ebenso freakigen Steuerung.

Wenn es jemals einen interaktiven Zeichentrickfilm gab, dann ist es Sam & Max.

IM WETTBEWERB

Meine Güte, so viele High-End-Wertungen auf einen Haufen sieht man selten. Spielerisch kann es Sam & Max nicht voll mit den LucasArts Klassikern Day of the Tentacle und Monkey Island II aufnehmen, aber der Humor übertüncht so manchen kleinen Puzzle- und Bedienungs-Durchhänger. Auf den Plätzen: Space Quest V (mäßig komplexe, aber spaßige SF-Veralberung) und Simon the Sorcerer (Grafik gut, Humor besser, aber einige extrem unfaire Puzzle).

Day of the Tentacle	93
Monkey Island II	93
SAM & MAX	**89**
Space Quest V	77
Simon the Sorcerer	75

SAM & MAX HIT THE ROAD

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut

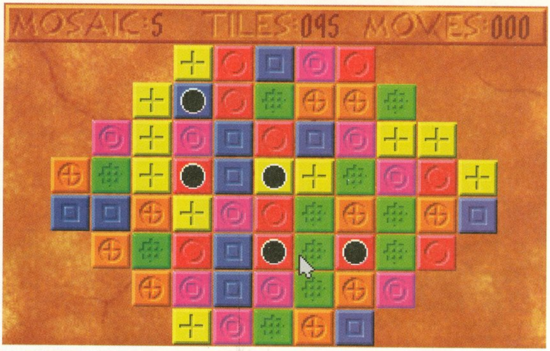
Freies RAM: min. 570 KByte
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

Besonderheiten: Aberwitziges Adventure inklusive einiger Action-Sequenzen. CD-ROM-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

89

Netter Service: Bei jedem Stein wird automatisch gezeigt, in welche Richtung er ziehen kann



TESSERAE

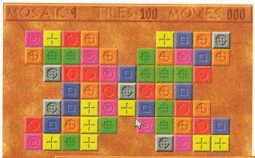
Jetzt kommt Farbe ins Solitaire-Leben – dank Tesserae hat die Menschheit wieder was zu grübeln.

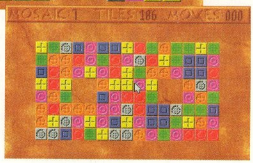
Was ist das? Ein Spielbrett, eine Handvoll Spielsteine und eine simple Regel: Jeder Spielstein, der übersprungen wird, fliegt vom Brett. Kingelt's? Klar: Das ist Solitaire, auch das »Einsiedlerspiel« genannt; Dreingabe jeder gut sortierten Brettspiel-Sammlung, Beschäftigungstherapie für Schiffbrüchige, El Dorado für Mathe-Genies (»Wieviele Züge kann ich vorausberechnen, ohne in Wahnsinn zu verfallen?«) und eines der ältesten Spiele überhaupt.

Die Gametek-Programmierer peppten das Oldie-Konzept für »Tesserae« etwas auf. Als Neuerung brachten sie Farbe ins Spiel. Man hantiert nicht mehr mit den klassischen hölzernen Stäbchen, sondern hüpft mit roten, gelben und blauen Spielfiguren durch die Gegend. Überspringt man einen Stein der gleichen Farbe, verschwindet er anstandslos.

Kniffliger wird's, wenn Sie über einen Stein hopsen, der optisch nicht paßt. Er verändert die Farbe und läßt sich nur mit einem Stein gleicher Farbe wieder in die Originalfarbe zurückverwandeln – klingt kompliziert, entpuppt sich im Spielverlauf aber als gar nicht so schwer. Manche Steine verändern sich durch mehrfaches Überspringen derart, daß man einige Anläufe braucht, um sie wieder zu »befreien«. Gewonnen hat man, wenn nur noch ein Stein auf dem Brett übrig bleibt (Was sich als gar nicht einfach entpuppt – vor allem die Ecken haben's in sich).

Neun Spielbretter unterschiedlicher Größe und Bauart sind vorgegeben. Sie haben die Wahl, entweder auf einem Brett zu üben oder im Turnier alle nacheinander zu spielen. Damit man etwas zum Angeben hat, werden zehn Bestleistungen in einer High-Score-Liste gespeichert. Gesteuert wird mit der Maus oder der Tastatur. Zuerst klicken Sie den Hüpf-Stein an, dann die Richtung, in die's gehen soll – den Rest erledigt der Computer (dazu ist er schließlich auch da). Sei es nun horizontal, vertikal oder diagonal: Alles ist erlaubt, solange nur die Farbe stimmt. **(al)**





Die Spielbretter haben unterschiedliche Formen und Größen

ANATOL LOCKER

Erster Eindruck: Wie funktioniert das? Zweiter Eindruck: Ziemlich spartanisch, aber nicht ohne. Dritter Eindruck: Extrem spartanisch, aber richtig nett! Denn Tesserae bringt genau das, was sich so viele Gelegenheitsspieler wünschen: Eine Viertelstunde lang ohne Plan und Ziel in die Gegend klicken, dabei Boss, Kollegen und Frust vergessen. Da vermisse ich weder den fehlenden Zwei-Spieler-Modus noch eine opulente Aufmachung.

Warum also etwas verbessern, was seit Ewigkeiten funktioniert? Durch die farbigen Spielsteine kommt eine taktische Komponente ins Spiel, die mir beim drögen Solitaire abgeht. Tesserae ist ein netter Snack für Zwischendurch (wäre auch ein hübsches Windows-Accessory). Die schönsten Pausen sind eben vielfarbig...

TESSERAE

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Gametek
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 420 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Spielerisch solider Solitaire-Ableger.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.



Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 90 11/80 79/82 73
Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9[00]–18[00], FR. 9[00]–17[00]
„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.-Fr. 9[00]–13[00] + 13[30]–18[00], Sa. 9[00]–12[00] Uhr

PC/IBM

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
ACES OF PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA	79,90
ACES OVER EUROPE DT. VERS. VGA 3,5"	75,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / THEIR FINEST HOUR INCL. MISSION / SECRET WEAPONS OF LW INCL. SCENERY DISKS	85,90
ALIEN BREED DT. ANL. VGA 3,5"	59,90
ALONE IN THE DARK VGA KOMPL. DT.	95,90
AMBUSH AT SORINOR VGA 3,5"	89,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA	59,90
A-TRAIN VGA KOMPL. DT.	99,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5" *	85,90
BATTLE ISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BETRAYAL AT CRONDOR KOMPL. DT. VGA	75,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BLUE AND THE GRAY VGA 3,5"	89,90
BODY BLOWS VGA 3,5"	59,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL VGA 3,5"	**59,90**
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL EDITOR KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN VGA KOMPL. DT.	79,90
CAMPAIGN DATA DISK 3,5" KOMPL. DT. VGA	45,90
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5"	**59,90**
CIVIL AIRCRAFT FLIGHTTRAINER 2.2 KPL. DT. 3,5"	79,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERSION VGA	79,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL. INCL. LOOM / MONKEY ISLANDS / INDIANA JONES / MANIAC MANSION / ZAK MC CRACKEN	99,90
COMANCHE DATA DISK KOMPL. DT.	59,90
COMANCHE DATA DISK 2 KOMPL. DT. 3,5" *	54,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / F 19 STEALTH F. / SILENT SERVICE 2 3,5"	**69,90**
CYBERRACE DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS – SSI 3,5" VGA	69,90
DAS SCHWARZE AUGE – SCHICKSALSKL. DT. VGA	89,90
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA	89,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
DOOM KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
DRACULA DT. ANL. VGA 3,5"	79,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DUNGEON HACK AD&D VGA 3,5" *	**75,90**
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. 3,5"	75,90
EMPIRE DELUXE VGA	69,90
EMPIRE DELUXE DATA DISK VGA 3,5"	49,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JIMMI WHITE / JAMES POND 2 / CAR & DRIVER	75,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
FANTASY EMPIRE – SSI – 3,5"	**69,90**
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 VGA 3,5"	99,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCIS. 3,5"	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	**59,90**
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	134,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VERS. VGA	69,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – VGA 3,5" *	69,90
GOAL – DINO DINIS – DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
GOBLIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	**85,90**
HARPOON 2 DT. ANL. 3,5" *	79,90
HIGH COMMAND VGA	89,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	**89,90**
INCREDIBLE TOONS IBM 3,5" VGA	**65,90**
INDY CAR RACING DT. ANL. 3,5"	**59,90**
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5" *	85,90
ISHAR 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	59,90
KASPOROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3,5"	75,90
KING MAKER KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5" *	**85,90**
KRUSTYS FUN HOUSE DT. ANL. VGA 3,5" *	59,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE – VGA 3,5"	**65,90**
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3,5"	79,90
LEMMINGS – HOLIDAY – VGA 3,5"	**39,90**
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BANFF VGA	49,90
LINKS SCENERY BELFRY VGA	45,90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	**49,90**
LORDS OF POWER COMPILATION INCL. RED BARON / SILENT SERVICE 2 / RAILROAD TYCOON / PERFECT GENERAL DT. ANL. 3,5"	95,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	95,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	65,90
LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL	54,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS KOMPL. DT. VGA 3,5" *	75,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 VGA 3,5"	65,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – 3,5"	**89,90**
MC DONALDS LAND DT. ANL. 3,5"	**54,90**
METAL & LACE VGA 3,5"	**69,90**
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VERS. VGA	89,90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5"	59,90
MORTAL KOMBAT DT. ANL. VGA 3,5" *	59,90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39,90
PENTHOUSE – HOT NUMBERS – VGA DT. ANL.	39,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KPL. DT. 3,5" *	59,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PIRATES GOLD KOMPL. DT. VGA	89,90
POWERHITS BATTLETECH	54,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90

PC/IBM

PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PROTOSTAR – WAR ON FRONTIER – KPL. DT. VGA 3,5"	75,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	99,90
SAM & MAX ENGLISCH 3,5"	**79,90**
SEAL TEAM DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA	59,90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 VGA 3,5"	65,90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5" *	85,90
SIEGE & DOGS OF WAR DATA DISK 3,5"	49,90
SIM CITY DE LUXE DT. ANL.	85,90
SIM FARM VGA 3,5"	69,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DT. VGA	79,90
SPACE QUEST SAGE TEIL 1–4 ENGL.	89,90
SPACEARD HO! KOMPL. DT. VGA	89,90
SPEED RACER DT. ANL. 3,5"	69,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5"	**79,90**
STAR WARS CHESS DT. KURZANL. VGA 3,5"	**89,90**
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT. *	89,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIP POKER III – SUPER VGA / DIGI SPEECH – 3,5"	65,90
STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3,5"	**85,90**
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – DT. HANDBUCH	**85,90**
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85,90
SYNDICATE MISSION DISK KOMPL. DT. *	39,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – 3,5" DT. HANDBUCH	75,90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	**75,90**
THE GREATEST COMPILATION INCL. LURE OF TEMPTRESS / DUNE / JIMMI WHITE SN. DT. VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	79,90
ULTIMA 7 TEIL 2 – SERPENT ISLE – DT. ANL. VGA	89,90
ULTIMA 7 TEIL 2 – SILVER SEED – DATA 3,5"	45,90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5" *	89,90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5" *	39,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
WALLS OF ROME VGA 3,5"	**79,90**
WALLSTREET MANAGER KPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 3 VGA	79,90
WHEN TWO WORLDS WAR 3,5"	69,90
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3,5"	69,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5" *	69,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	**85,90**
X-WING DT. HANDBUCH VGA	85,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	**49,90**
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
YO! YOE KOMPL. DT. VGA 3,5"	65,90
YSERBIUS – SIERRA – VGA 3,5"	54,90

Preishits PC

688 ATTACK SUBMARINE VGA NUR 3,5"	29,90
AIR LAND SEA COMPILATION INCL. STORMOVIK SU 25 / INDIANAPOLIS 500 / 688 ATTACK SUB DT. ANL. 5,25"	39,90
A-TRAIN 5,25"	**19,90**
B17 FLYING FORTRESS VGA 3,5" – MICROPROSE –	34,90
BANE OF COSMIC FORGE – WIZARDRY 6 – KPL. DT. 3,5"	39,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLEHAWKS 1924 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 CRESCENT HAWKS REVENGE	29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	29,90
BUCK ROGERS 1 IBM 5,25"	**29,90**
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	19,90
CIVILIZATION – MICROPROSE – VGA 3,5"	**45,90**
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF CAMELOT – SIERRA – 3,5"	29,90
CONQUEST OF LONGBOW – SIERRA – VGA 5,25"	34,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5"	24,90
CREEPERS VGA 3,5"	**29,90**
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5"	29,90
DARK HALF – ACCOLADE – 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – VGA 3,5"	**45,90**
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
ECOQUEST 1 VGA 5,25"	29,90
ELVIRA 2 – JAWS OF CERBERUS – VGA NUR 5,25"	19,90
ERIC THE UNREADY 3,5"	29,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. 3,5" VGA	24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
F 15 STRIKE EAGLE 3 – MICROPROSE – VGA 3,5"	**45,90**
FALCON 3.0 – MICROPROSE – VGA 3,5"	**39,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX – MICR. – VGA 3,5"	**49,90**
GLOBAL CONQUEST 3,5"	**19,90**
GOLD RUSH – SIERRA –	34,90
GOLF – DAVID LEADBETTERS – MICR. – VGA 5,25"	**29,90**
GUNBOAT – ACCOLADE – NUR 5,25"	29,90
GUNSHIP 2000 – MICROPROSE – VGA 3,5"	**45,90**
HARDBALL 3 VGA 3,5"	29,90
HARPOON VERS. 1.2.1 DT. ANL. 5,25"	34,90
HEIMDALL VGA 5,25"	**29,90**
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	29,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 5,25"	19,90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
HUMANS 2 JURASSIC LEVELS 3,5" VGA-STAND AL.	29,90
IMMORTAL 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 – FATE OF ATLANTIS – KPL. DT. 3,5"	49,90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	**29,90**
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	**29,90**

Preishits PC

JURASSIC PARK VGA 3,5"	**49,90**
KRISIS IN THE KREMLIN VGA	34,90
LAFFER UTILITIES – SIERRA –	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	29,90
LEGACY – MICROPROSE – VGA 3,5"	**39,90**
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA nur 5,25"	29,90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5"	29,90
LIFE & DEATH 2 – THE BRAIN – 3,5" VGA	29,90
LOOM – LUCASFILM – VGA 3,5"	29,90
LORD OF THE RINGS 2 – TWO TOWERS – DT. ANL. 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION INCL. FISH / CORRUPTION / GUILT OF THIEVES	19,90
MANCHESTER UNITED EUROPE VGA NUR 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MANTIS – MICROPROSE – 3,5" VGA	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. VGA 3,5" – LUCASFILM –	39,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" – LUCASFILM –	49,90
M.U.D.S. DT. VERS. NUR 3,5"	29,90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA	29,90
OBITUS 3,5" – PSYGNOSIS –	29,90
OPERATION STEALTH	34,90
PINBALL MAGIC 3,5"	29,90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA –	34,90
POOLS OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA NUR 5,25"	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA 5,25"	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29,90
PRO TENNIS TOUR 2 – GREAT COURT 2 – 5,25"	29,90
PUSH OVER NUR 5,25"	24,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 3,5"	39,90
RAMPART DT. ANL. 5,25"	34,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
REALMS KOMPL. DT. NUR 5,25" VGA	19,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
ROBOCOP 3 VGA 3,5" DT. VERSION	24,90
ROCKET RANGER – CINEMAWARE – 5,25"	14,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	**29,90**
SARGON V CHESS 3,5"	29,90
SHUTTLE DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM ANT – MAXIS – 3,5" + 5,25"	**34,90**
SIM CITY / POPULOUS COMPIL. 5,25"	**29,90**
SPECIAL FORCES – MICROPROSE – VGA	34,90
SPELLCASTING 201 – SORCERERS APPLIANCE – 3,5"	29,90
SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK – NUR 5,25"	29,90
STREET FIGHTER 1 NUR 3,5"	29,90
SUMMER CHALLENGE – THE GAMES – VGA 3,5"	29,90
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
SUPER TETRIS 5,25"	39,90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION – VGA 3,5"	29,90
TENNIS CUP 2 3,5"	24,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	34,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	19,90
TIME QUEST 3,5" VGA	29,90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLYE	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA TRILOGY 2 (U4/U5/U6) 5,25"	34,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 DT. KURZANL. VGA 5,25"	34,90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS NUR 3,5"	29,90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	29,90
WAXWORKS – ACCOLADE – NUR 3,5"	29,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	**29,90**
WINTER CHALLENGE – THE GAMES –	**19,90**
WIZKID VGA 3,5"	**29,90**
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
WWF WRESTLING 3,5" VGA	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	34,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5"	29,90
ZOOL DT. ANL. 3,5"	29,90

CD ROM Programme

ÄGYPTEN – MULTIMEDIA –	75,90
AFRIKA – TRAVEL MAGIC –	59,90
AUSTRALIEN – MULTIMEDIA –	75,90
B17 FLYING FORTRESS & SILENT SERVICE 2	59,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
BERTELSMANN LEXIKON „GESCHICHTE“	**119,90**
BERTELSMANN LEXIKON „WIRTSCHAFT“	**119,90**
BLUE FORCE	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA *	85,90
CASTLEMASTER / 3D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CALIFORNIA COLLECTION	**29,90**
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP / CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE	1099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESSMASTER 3000	59,90
CHESSMASTER 3000 PRO WINDOWS	99,90
CHRONIK DES 20. JAHRHUNDERTS	**189,90**
CINEMANIA – MICROSOFT – FILMDATENBANK	139,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	**99,90**
COLOR MAGIC – CLIPARTS IM TIFF-FORMAT –	69,90
CONAN THE CIMMERIAN	49,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS –	**79,90**
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP BOOKSHOP	**39,90**
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DRACULA UNLEASHED SVGA	**89,90**
DUNE	59,90
EUROPEAN RACERS – RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	49,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	**89,90**

CD ROM Programme

F15 STRIKE EAGLE 3	99,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49,90
GIF IT NEWS Massenhaft GIF-Bilder	45,90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	**99,90**
GRAPHMAGIC 2	69,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49,90
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	65,90
HOT NEWS Animation, Sound, Grafik	19,90
HUMANS INCL. JURASSIC LEVELS	**65,90**
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	**119,90**
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4 – FATE OF ATLANTIS – ENHANCED	89,90
IRON HELIX	109,90
JONES IN THE FAST LANE	39,90
JURASSIC PARK DT. ANL.	79,90
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
LABYRINTH OF TIME	79,90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA –	75,90
LEGEND OF KYRANDIA	49,90
LEISURE SUIT LARRY 6	**85,90**
LINKS COLL. INCL. LINKS GOLF / FIRESTONE / BOUNTIFUL / BAY HILL CLUB	75,90
LOOM – LUCASFILM –	49,90
LORD OF THE RINGS	99,90
LOST IN TIME KOMPL. DT.	**119,90**
LOST TREASURE OF INFOCOM 2	79,90
MAD DOG MCREE	75,90
MALONYS – INTERAKTIVES COMIC –	69,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE –	89,90
MANTIS FIGHTER – MICROPROSE –	49,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	**29,90**
MICROSOFT – BEETHOVEN –	149,90
MICROSOFT – GOLF –	99,90
MICROSOFT – MOZART –	119,90
MICROSOFT – STRAVINSKY –	119,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS – LUCASFILM –	44,90
M.U.D.S. DT. ANL.	**29,90**
PEGASUS 2.0	49,90
PIXEL PERFECT	54,90
PROTOSTAR	75,90
RAYTRACE MAGIC VOL. 1	35,90
REBEL ASSAULT – LUCASFILM – SVGA	**89,90**
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	**29,90**
RETURN OF THE PHANTOM – MICROPROSE –	99,90
RETURN TO ZORK	99,90
RINGWORLD – REVENGE OF THE PATRIARCH –	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	59,90
SHAREWARE PERLEN 2: SPIELE, DTP, GRAPH. ETC.	45,90
SHERLOCK HOLMES III – MYSTERY ADVENTURE –	109,90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA / KATHEDRALE / STUNDENGLAS KOMPL. DT.	**69,90**
SPACE QUEST 4	49,90
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY *	**109,90**
STELLAR 7	39,90
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS *	89,90
TENNIS CUP II	**29,90**
THE 7TH GUEST ohne Video in CD-Box	69,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. SHUTTLE / DUNE / LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	79,90
TONY LA RUSSA BASEBALL	**79,90**
TORNADO DT. ANL.	89,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	**29,90**
TRAVEL MAGIC – AMERICA NORTH/WEST –	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
WILLY BEAMSH	44,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59,90
WING COMM. 2 INCL. SPEECH/OPERATION 1 & 2	59,90
WOLFPACK *	85,90
WORLD OF XEEN (MIGHT AND MAGIC)	**99,90**
WRATH OF THE DEMON	39,90

PC Soundkarten/Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	**319,90**
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK INTERN, BENÖTIGT SB 16	549,90
MAUSMATTE	6,90
MIDIBLASTER	389,90
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	49,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUND WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	**499,90**
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	379,90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT. HANDB.	139,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	199,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV LABS –	359,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	165,90

Leerdisketten

3,5" 2DD NONAME 10ER	9,90
3,5" 2HD NONAME 10ER	14,90
5,25" 2DD NONAME 10ER	5,90
5,25" 2HD NONAME 10ER	12,90

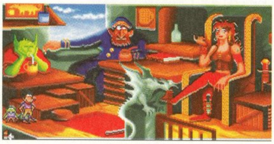
*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



Schwerarbeit für Blount: Er muß einen Krieger nach dem anderen ausschalten

GOBLIINS 3

Die bösen Elemente in der Goblins-Welt haben nicht einmal vor der Pressefreiheit Respekt. Reporter Blount muß sich im Alleingang durch ein neues Szenario tüfteln. Aber glauben Sie bloß nicht, daß Fortsetzungsspiele automatisch besser als ihre Vorgänger sind...



Nach der Schrumpfkur: Wie kommt man an den Paprika heran, um dem Drachen das Fleisch schmackhaft zu machen?

Hey, was haben wir denn da? Eines unserer Spiele verkauft sich richtig gut? Die Sache ist höchst profitabel? Dann aber schnell die Programmierer zusammengescheucht und Fortsetzungen geschrieben – wozu soll man sich etwas Neues einfallen lassen, wenn man mit dem Geistesblitz von vorgestern leichtes Geld machen kann?

Die Geschäftstüchtigkeit von Coktel Vision kennt keine Grenzen. Da hatte man mit den »Gobliiins« endlich mal ein Spiel vorgelegt, das Käufer und Fachpresse gleichermaßen in Entzücken versetzte. Nach der Veröffentlichung eines Nachfolgers und zweier separater CD-ROM-Versionen war nun der nächste kreative Klimmzug fällig. »Goblins 3« bietet das bewährte Konzept »Alles mitnehmen, alles ausprobieren und die witzigen Reaktionen beobachten«. Aber was gibt's Neues? Nun, nach drei Spielfiguren im ersten Teil und einem Duo in Folge zwei gibt es jetzt einen einzigen Helden: Blount, seines Zeichens Reporter der »Goblin News«. Er will von der Fehde zweier Goblin-Stämme berichten, verliebt sich dabei in die entzückende Wynonna, wird nebenbei Opfer eines Werwolfs, entkommt knapp dem Jenseits und wird vorübergehend zum Riesen. Um allen Gefahren zum trotzen und die Stämme zu befrieden, muß er 19 Etappen meistern. Erst wenn eine bestimmte Aufgabe in einem Abschnitt erreicht wurde, geht's im nächsten Level weiter.

Die Bedienung ist wie gewohnt simpelst: Gegenstand anklicken, um ihn zu benutzen oder (sofern mitnehmbar) einzustecken. Inventar aufrufen und Gegenstand wählen, dann auf Zielobjekt klicken, um ihn einzusetzen – das war's. Der wesentliche Reiz besteht in den unvorhersehbaren Auswirkungen von Blounts Aktionen. Auch Fehlgriffe werden mit niedlichen Animationen belohnt. Obwohl Sie mit einem Einzelhelden vorlieb nehmen müssen, gibt es einige der Goblins-typischen Teamwork-Puzzles. Im Laufe seiner Reisen stößt man auf so manche freundliche Kreatur, die durch Anklicken vorübergehend gesteuert werden kann.



Die Gegenstände im Inventar werden durch kleine Bildchen repräsentiert

IM WETTBEWERB

Day of the Tentacle	93
Sam & Max	89
Gobliins 2	76
Gobliins	73
GOBLIINS 3	**67**

Und tschüs: Da Coktel Vision ständig von einer Goblins-Trilogie redet, ist das Auf-gut-Glück-Getüftel hoffentlich ausgestanden. Vom Spielwitz der ersten beiden Folgen ist bei Goblins 3 nicht mehr viel übrig geblieben.

Das miserable Puzzle-Design ist ein Frustgarant; durch einige Gags und die Cartoon-Grafik wird der Motivations-GAU verhindert. Die Redaktion empfiehlt: Fürs gleiche Geld kann man ein grafisch und vor allem auch spielerisch besseres LucasArts-Adventure bekommen.

Angesichts von Day of the Tentacle oder Sam & Max bekommt jeder Goblin Minderwertigkeitskomplexe.



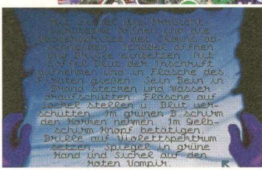
Der Goblin als Riese – dummerweise gibt's hier auch eine Riesenfalle



Als Blount die liebliche Wynonna erblickt, ist es um ihn geschehen

Wer bei Adventures großen Wert auf Logik legt, wird sich mit Grausen abwenden. Zwar hat man fünfmal Zugriff auf die Joker-Funktion, um sich den Lösungsweg für die momentane Stufe verraten zu lassen. Doch bei den abwegigen Gedankengängen der Spieldesigner kann diese limitierte Nachhilfe auch nicht trösten. Beispiele: Von einer Sense kann der Held ein Stückchen Mini-Sense abbrechen (wie soll das denn gehen?), zwei Stufen vorher mußte ein Zahn als Schneidewerkzeug herhalten. Ein böser Goblin versperrt Blount den Weg, doch seinen Golfschläger will unser Held nicht einsetzen. Begründung: Der Gegner sei zu groß und stark. Erst nachdem Blount sich Wynonna aus nächster Nähe angesehen hat, verliebt er sich in sie. Ab sofort greift er brav zum Schläger und haut den Gegner weg – aber wo ist da der Zusammenhang, Leute? Und dieses »Puzzle« ist noch harmlos. Auszüge aus dem offiziellen Lösungsweg der Joker-Funktion für die dritte Etappe: »Mit Sichel die Irrlichtverstecke öffnen und die Wasserspritze des Clowns abschneiden. Schädel öffnen und Brille einsetzen. Mit Löffel Blut der Inschrift aufnehmen und die Flasche des Piraten gießen.« Der Autor dieses Tests kann das intellektuell nicht mehr ganz nachvollziehen.





Hilfsfunktionen, die Sie bitter nötig haben. Die aktuelle Aufgabe wird freundlicherweise definiert; konkrete Lösungshilfen gibt's nur fünfmal.

Wenn Sie sich mittlerweile gründlich verwirrt die nicht unwesentliche Frage »Was muß ich eigentlich anstellen, um weiterzukommen?« stellen, empfiehlt sich ein Klick auf den Menüpunkt »Etappenziel«. Ein schönes Bild zeigt an, welche Station Sie bereits erreicht haben; dazu wird die Bedingung für das Aufrücken zum nächsten Schauplatz verraten. Über zurückliegende Ereignisse informieren Sie sich hingegen in den Goblin News. Pro gelöste Stufe gibt es eine Zeitungsseite zu betrachten, auf der eine kurze Zusammenfassung Ihrer Abenteuer geschildert wird – streng genommen nutzlos, aber nett. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Die Rätsel in Goblins 3 sind so dämlich, daß der Spielspaß ernsthaft in Mitleidenschaft gezogen wird. Was sich beim zweiten Teil schon andeutete, wird jetzt ernsthaft lästig. Durch Überlegung und Logik ist nur noch die Minderheit der Puzzles zu lösen; meistens hilft einzig erbarmungsloses ausprobieren.

Schade um die witzige Comic-Grafik: Im gewohnt kauzigen Goblins-Stil tippeln viele verrückte Typen durch die Gegend. Viel Mühe hat man sich auch beim Gestalten der Zwischensequenzen gegeben – nicht ganz »Sam & Max«-Niveau, aber schön bunt und gut animiert. Doch wehe, wenn's ums eigentliche Spiel geht. Wenigstens gibt es keine Sackgassen; macht man etwas falsch, kann der Held nicht sterben.

Ich habe das Konzept und den Charme der Goblins-Spiele immer gemocht, aber Teil 3 hätte sich der Hersteller ersparen wollen. Wer diese überharte Nuß ohne Frust und Magengeschwüre durchspielen will, muß schon das ausgeglichene Gemüt eines Berner Sennenhunds haben.

GOBLIINS 3

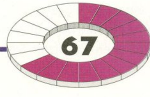
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Coktel Vision
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Farbcode-Abfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 570 KByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten: Joker-Funktion gewährt fünf Tips zum Spiel.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



COMPANIONS OF XANTH



Intelligente Bedienung: Vielen Gegenständen sind Spezialverben zugeordnet, die in der Menüleiste am linken Rand erscheinen

Ran an die Maus: Legends erstes Anklick-Adventure entführt Sie in die Gefilde von Xanth, die der amerikanische Autor Piers Anthony ersonnen hat.

Bob Bates und seine Software-Firma Legend gelten vielen Spiele-Veteranen als die letzten Gralshüter der Textadventure-Zunft. Wo andere Firmen seit Jahren mit Icon-gesteuerten und reich mit Bildern ausstaffierten Abenteuerspielen dicke Umsatzzahlen vermelden, hält Legend an seinen Eintipp-Epen fest. Diese etwas schmucklose Art, ein Adventure zu gestalten, hat nach Meinung der Fans viele Vorteile: Die Phantasie des Spielers wird nicht in ein Icon-Korsett gezwängt, komplexere Puzzles sind möglich, das freie Ausprobieren verschiedenster Aktionen verheißt mehr Spielspaß. Allerdings haben die guten alten Textwüsten auch einen Nachteil: Nur eine karge Minderheit von Computerspielern will sie. Und da Bob Bates auf Dauer von guten Kritiken alleine nicht leben kann, sondern auch seine Miete bezahlen muß, ließ er das erste Legend-Grafikadventure programmieren. »Companions of Xanth« bietet neumodischen und Anklick-Komfort, soll dabei aber die Tugenden der Text-Abenteuerspiele bewahren.



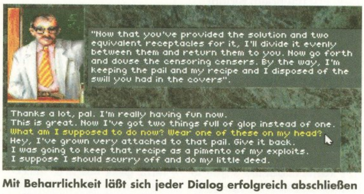
Die eingestreuten Video-Sequenzen wirken wenig vorteilhaft

Das Szenario ist einer Fantasy-Buchreihe entliehen, die es in den USA schon auf über ein Dutzend Bände gebracht hat: die Xanth-Serie von Piers Anthony. Um den Käufer optimal aufs Geschehen einzustimmen, liegt dem Spiel die Taschenbuch-Ausgabe des aktuellen Xanth-Romans »Demons don't dream« bei (im englischen Original).

Die Handlung von Buch und Spiel sind im wesentlichen identisch; allerdings verrät der Roman nicht die Lösung zu den einzelnen Puzzles.

Die Geschichte beginnt zunächst in Ihrem trauten Heim, wo Sie vor einem PC sitzen. Sie verkörpern einen gewissen Dud, seines Zeichens notorischer Computerspiel-Hasser. Er läßt sich von einem Freund überreden, doch mal dieses tolle neue Xanth-Programm auszuprobieren. Und tatsächlich: Nachdem Sie (im Spiel) die Diskette ins Laufwerk geschoben haben, stellt sich ein gewisser Grundy Golem vor. Er wird Sie nach Xanth versetzen, nachdem Sie die Zauberin Nada als Begleiterin (»Companion«) erwählt haben. Dann ist Eile geboten: Ihr Ziel ist das Entdecken des geheimnisvollen Preises, von dem keiner so recht weiß, woraus er eigentlich besteht. Aber die Konkurrenz schläft nicht: Ein anderes Gespann Mensch/Companion-Gespann hat bereits einen stattlichen Vorsprung bei dieser Suche.

Wie sieht es nun aus, das mit Spannung erwartete neue Legend-System? Am linken Bildrand befindet sich eine Handvoll Verben, rechts davon eine Grafik, die den aktuellen Schauplatz illustriert. Der untere Bildschirm-Bereich ist dem Inventar und einigen Sonderfunktionen vorbehalten (Disk-Optionen, Karte aufrufen, mit Nada reden sowie »Undo«, um die jeweils letzte Aktion rückgängig zu machen). Die Bedienung erinnert stark an LucasArts-Adven-



Mit Beharrlichkeit läßt sich jeder Dialog erfolgreich abschließen

IM WETTBEWERB

Day of the Tentacle	93
Return to Zork	79
Gateway II: Homeworld	78
COMPANIONS OF XANTH	**63**
Lost in Time	61

Companions of Xanth sitzt zwischen den Stühlen. Wer schöne Grafik-Adventures bevorzugt, wird mit Titeln wie Day of the Tentacle (witzig) oder Return to Zork (knifflig) besser bedient. Was Puzzle-Niveau und Story angeht, hat Legend mit seinen Text-Adventures schon Besseres zustande gebracht. Sowohl Homeworld als auch die Parodie Eric the Unready bieten fortgeschrittenen Spielern mit entsprechenden Englisch-Kenntnissen mehr Unterhaltung.



Eines der ärgerlichen Puzzles, bei denen man nur durch warten oder wiederholen weiterkommt: Nach einiger Zeit erscheint eine Tür, durch die Sie dem Void entkommen



Im »Vorspiel« müssen Sie erst die Xanth-Diskette in den Computer schieben



Hilfe gefällig? Dieses Menü bietet nette Hinweise live auf dem Bildschirm.



Ein Blick auf die Karte bringt Sie auf den rechten Weg zurück

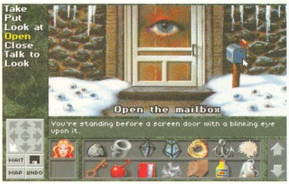


Und wenn alles versagt, sollte man Nada fragen

tures: Wenn Sie mit dem Cursor über die Grafik fahren, erscheint eine Anzeige, sobald ein interessantes Detail tangiert wurde. Außerdem gibt es gleich einen konkreten Verb-Vorschlag. Sie können ihn übernehmen oder in der Verb-Liste eine andere Aktion anklicken.

Ein Wörtchen, ohne das kaum ein Grafik-Adventure auskommt, wurde bei Companions of Xanth gnadenlos verbannt: »use«. Statt dessen haben die meisten Gegenstände einige Spezial-Verben, die erscheinen, sobald man das entsprechende Objekt anklickt. Richten Sie z.B. Ihren Cursor auf einen Schwarm Fliegen, erscheinen die neuen Aktionsmöglichkeiten »Catch« und »Listen«. Ähnlich verhält es sich mit Dingen im Inventar; bei einem Seil kommen beispielsweise konkrete Kommandovorschläge wie »Tie« oder »Climb« dazu.

Mit dem Befehl »Talk to« startet man ein Schwätzchen.



Bei der wachsamen Tür hilft gut zureden

Neben anderen Spielfiguren sollten Sie vor allem Ihre Gefährtin Nada öfters ansprechen. Sie hat so manchen vagen Tip drauf und ist in einigen Lagen die einzige Hoffnung, um ein Puzzle zu lösen. Weitere Hilfestellungen: Eine »Help«-Funktion erläutert die Bedienung live am Bildschirm; Tutorial zum Zugucken inklusive. In einer Art Lexikon schlägt man allerlei Wissenswerte über Pflanzen, Tiere, Orte und Persönlichkeiten von Xanth nach.

Mit der flexiblen Bedienung und den intelligenten Befehlsvorschlägen spielt es sich wie geschmiert. Die alten Text-Freaks werden auf jeden Fall zur Mausbedienung genötigt: Das gute alte Einhacken der Kommandos via Tastatur ist bei Companions of Xanth wissenschaftlich unmöglich. Extrem gute Englischkenntnisse sind trotz der neuen Steuerung ein Muß. Die nicht ganz ernstzunehmende Story steckt voller Wortspiele, mit denen zahlreiche Puzzles verknüpft sind (»Butter« gewinnen Sie z.B. durch Pflücken der Blume »Buttercup«; mit der übrig gebliebenen »Cup« lassen sich dann Fliegen fangen). **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Vom kleinen Hersteller feiner Text-Adventures zum Produzenten von Grafik-Mittelmäßigkeiten – irgendwie habe ich mir Legends neues Spielsystem eindrucksvoller vorgestellt. Voll überzeugen kann eigentlich nur die Bedienung. Durch das Verteilen von Spezial-Verben auf die einzelnen Gegenstände gibt's etwas mehr Handlungsspielraum; schön auch die automatischen Kommandovorschläge.

Die Grafik gibt sich brav-bieder; die mühsam eingestreuten Video-Sequenzen hätte man sich lieber sparen sollen. Ganz unerwartet haben mich einige spielerische Schnitzer getroffen, die ich gerade bei Legend nicht erwartet hätte. So manches Puzzle läßt sich nur durch schlichtes Befragen des Companion lösen, manchmal muß man nur lange genug an einem bestimmten Ort ausharren oder eine Aktion öfters wiederholen – und ob ein Labyrinth bei einem Spiel mit Automapping wahnsinnig viel Spannung beschert, scheint fraglich.

Die alten Fans der Text-Adventures werden angesichts solcher Puzzle-Schwächen und der bescheidenen Komplexität lieber ihr gutes altes »Eric the Unready« herauskramen. Wer bislang die Anklick-Abenteuerspiele von LucasArts, Sierra und Konsorten bevorzugte, wird auch nicht so recht begeistert sein. Was Aufmachung und Grafik angeht, kann Companions of Xanth kaum mithalten; über eine deutsche Version wird noch nachgedacht. Schade um die gute Bedienung, aber inhaltlich kann Legends Jüngstes nicht richtig mitreißen.

COMPANIONS OF XANTH

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

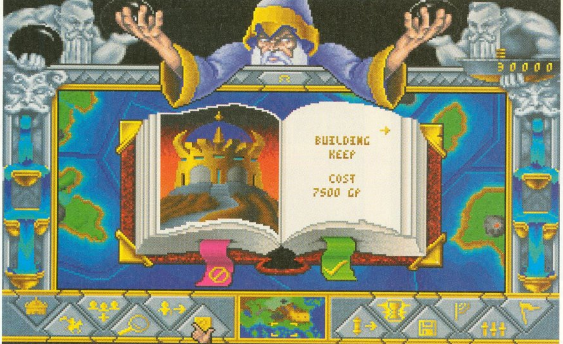
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Legend Entertainment
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM min.: 590 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten: Fantasy-Taschenbuch »Demons don't dream« liegt der Packung bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Auch wenn die Inneneinrichtung zu wünschen übrig läßt – so eine Burg gibt einem das Gefühl von wohliger Geborgenheit (Auf Wunsch auch mit Zugbrücke...)

Es gibt zwei Genres, die das kalifornische Softwarehaus SSI (meist) routiniert bedient: Fantasy und Strategie. Im neuesten Streich »Fantasy Empires« darf sich der Spieler gleich mit beiden Komponenten herumschlagen.

Fantasy EMPIRES



Was für einen Elf hätten's denn gern?

Fantasy! Die edle Ritter-Auslese, leichtfüßige Elfen, axtschwingende Zwergerl und eine Prise Magie – das erfreut das Herz (fast) jedes Computerspielers. Und knochenharte Strategie! Truppen plazieren, Ressourcen vernünftig nutzen, Helden aufbauen und schließlich den Knüttel schwingen – auch das zaubert ein Grinsen aufs Gesicht (fast) jeden Computerspielers. An diese todsichere Mischung haben die Programmierer bei SSI gedacht, als sie »Fantasy Empires« entwickelten. Und wie soll's auch anders sein: Im Endeffekt geht's darum, mit seinen Fantasy-Truppen Boden gut zu machen – und zwar beim Gegenspieler. Daß sich der das nicht gefallen läßt, ist klar; und bald werden munter die Schwerter poliert...



Auf dieser Karte wird das weitere Vorgehen geplant

Bis zu fünf Spieler können an dem Spektakel teilnehmen. Sollten gerade alle Freunde auf der Skipiste (oder anschließend im Krankenhaus) weilen, übernimmt der PC den Rest der Kontrahenten. Zum Eingewöhnen probiert man seine Strategiekünste an zehn Szenarios aus, die vom Computer vorgegeben werden. Sie haben in diesem Falle dicke Geld und eine gut ausgerüstete Armee, um erst einmal herumprobieren zu können. Wenn man die Szenarien gut absolviert hat, kann man sich in den »Campaign«-Modus schwingen. In einer Campaign würfelt der Spieler wie bei einem Rollenspiel einen Charakter aus, der den Oberbefehl über seine Truppen besitzt. Man sollte darauf achten, keine Lusche zu ziehen, denn mit einem Idioten am Ruder verhalten sich auch die Untergebenen entsprechend.
Hat man diese Form der strategischen Selbstfindung erfolgreich hinter sich gebracht, geht's richtig los. Meist startet man mit ein paar verlausten Kämpfern auf einer kleinen Insel links unten – und soll das gesamte Territorium besetzen. Um sich besser vor Angriffen zu schützen, kann man verschieden große Burgen bauen – eine Investition, die sich spätestens dann lohnt, wenn man das dritte Mal überrannt worden ist. Hat man sich gut verbunkert, geht man auf die Reise und gründet kleine Ableger seiner Truppen – bis man irgendwann auf den Gegenspieler stößt. Jetzt gibt's mehrere Möglichkeiten: Entweder versucht man einen Konflikt mit Geld zu umschiffen oder man verbündet sich mit ihm.
Nun geht's ans Eingemachte. Wer nicht den Computer kämpfen lassen will (und das sollte man tunlichst vermeiden, denn so fallen viele Kämpfe zu Ungunsten des Spielers aus), greift selber in die Tasten. Der Fight läuft in der klassischen »Gauntlet«-Perspektive ab. Zuerst plaziert man seine Recken an einem strategisch günstigen Punkt, dann gehts auch schon

los. Natürlich steuert man nicht jeden einzelnen Kämpfer, dafür kann man per Tastendruck zwischen den Recken hin- und herschalten. Wohl dem, der vorher ein paar Rammböcke oder Katapulte eingekauft hat, um die Burgmauern des Gegners weichzuschießen. Magier haben's da besser: Sie sind zwar lahm zu Fuß, haben aber mit wachsender Erfahrung ein recht dickes Arsenal an Zaubertricks zu bieten. Und so ein Feuerball kann schon was Hübsches sein... Aber auch in Friedenszeiten hat der Spieler gut zu tun. Nach einem Kampf verlangt die Restauration der Truppe volle Aufmerksamkeit, die Burg muß dringend ausgebaut werden oder man schickt seine Helden auf die Walz, um sie später seelisch und körperlich gestärkt wiederzuerhalten (Reisen bildet eben...). **(al)**

ANATOL LOCKER

Nicht übel! Auch wenn sich das Spielprinzip deftig an »Cyber Empire« anlehnt (wenigstens bleibt man mit dem Ideenklau im eigenen Haus...), lohnt es sich, Fantasy Empire einmal anzutesten. Denn im Gegensatz zu Panzerschieberei-Spielchen heißt die Devise hier nicht »Treten und getreten werden«. Im Gegenteil: Wenn man es sich mit vier Gegenspielern verscherzt, hat man kaum Aussichten, die nächsten zwei Runden zu überleben. Diplomatie und weise Voraussicht ist angesagt.

Es ist für Einsteiger nicht ganz einfach, die vielen Möglichkeiten sofort auszuschöpfen; Profis kommen hier schon eher zu Potte – vor allem im »Campaign«-Modus stehen so gut wie alle Strategien offen. Die Action-Sequenzen sind nicht sonderlich anspruchsvoll (vor allem mit Joypad; Tastatur ist knifflig), machen aber dank vieler Kombinationsmöglichkeiten lange Spaß.

Ein Beispiel: Wer seine Zauberer richtig entwickelt, hat mit ein paar Rittern bald eine derart starke Truppe entwickelt, daß ihn eigentlich nichts mehr kratzen kann. Vor allem diese »Synergie«-Effekte sind interessant: Zuerst läßt man den Zauberer mit einem dicken Feuerball die Burgmauern knacken, dann marschiert man mit dem muskelbepackten Kämpfern rein – solche Kombipacks lassen sich in Vielzahl zusammenstellen.

Nett ist auch die hübsche Aufmachung, die über den einen oder anderen Ideenmangel hinwegtröstet. Wer Strategiespiele grundsätzlich öde finden, sollte die Finger davon lassen – denn ein paar Runden »Einarbeitung« braucht's schon. Strategiefreaks dagegen werden den Campaign-Modus schätzen.

FANTASY EMPIRES

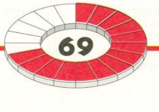
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten: Fantasy-Taktik für bis zu fünf Spieler. Zwischen automatischem und manuellem Kampf umschaltbar.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Die Krönung eines Marionettenkönigs ist nur Zwischenstation auf dem Weg zum Sieg

KINGMAKER

Keine Auseinandersetzung unter Blumenhändlern sondern ein handfester Bürgerkrieg waren die englischen Rosenkriege, die Kingmaker nachempfindet.

In jedem gängigen Geschichtsbuch wimmelt es nur so vor gekrönten Häuptern – über die vielen Namen von längst verstorbenen Monarchen behalten wohl nur eingefleischte Historiker den Überblick. Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, zeitweise hätte es mehr blaublütige Regenten als Bauern oder Bürger gegeben. Angesichts dieses Umstands haben auch Sie sich sicherlich schon gefragt: wo kamen denn bloß all die vielen Könige her?

»Kingmaker« thematisiert genau diese Frage vor dem Hintergrund einer sehr kriegerischen Episode der englischen Geschichte. Schnell zeigt sich hierbei: Könige werden weder geboren noch von Storchengeschwadern abgeworfen sondern von verschworenen Hintermännern ausgewählt. In der Zeit der wirren Rosenkriege kämpften das »House of Lancaster« gegen die Angehörigen des »House of York« um den Thron – beide Fraktionen führten die Rose als Symbol. Andere Adelige wurden in die Auseinandersetzung hineingezogen bzw. nutzten die Gelegenheit zur Austragung lange schwelender lokaler Rivalitäten.

Bei der Umsetzung dieses ursprünglich als Brettspiel konzipierten Szenarios versuchen Sie, sich gegen bis zu fünf computergesteuerte Gegner durchzusetzen. Ziel ist es nicht, selbst König zu werden, sondern ein willfähriges Mitglied der Herrscherhäuser quasi als Marionette krönen zu lassen. Der Einstieg in das Programm wird dabei durch eine einschaltbare automatische Hilfefunktion erleichtert, die einzelne Situationen kommentiert. Zudem führt ein Computer-Shakespeare kurz in die historischen Hintergründe ein.



Hier teilen Sie den Vasallenfürsten die Einflußbereiche zu

Zu Beginn stehen mehrere Opfer zur Verfügung, die als Thronanwärter mißbraucht werden dürfen. Sie müssen einen von ihnen in Ihre Gewalt bringen, die anderen Thronfolger enthaupten und den zukünftigen König in einer Kathedrale in Anwesenheit eines Erzbischofs oder zweier normalsterblicher Bischöfe zum König erheben. Um dies zu erreichen, muß man die Truppen der Rivalen besiegen, die ähnliches planen, sowie Städte bzw. Festung belagern.

Das Geschehen konzentriert sich auf zwei Karten von England – zum einen eine Übersicht, zum anderen eine detailliertere Darstellung, die nur als Ausschnitt auf dem Bildschirm erscheint.

Zunächst ordnen Sie die ihrer Seite zugehörigen Bischöfe, Truppen, Ämter und Schiffe den Sie unterstützenden Edelleuten zu. Die Runde wird mit zufälligen Ereignissen eingeleitet – Seuchen dezimieren die Adeligen, Stürme erschweren die Seefahrten, Revolten und Piratenüberfälle



Dieses Spielfeld wird normalerweise nur in Ausschnitten wiedergegeben

erfordern die Entsendung von Truppen. Frische Pferde erweitern den Bewegungsradius. Militäreinheiten haben eine bestimmte Reichweite, wobei Straßen die Verlegung erleichtern und Schiffe Reisen von Hafen zu Hafen ermöglichen. In der Kampfphase geht es schließlich ans Eingemachte: Für den Sieg in der Schlacht kommt es hauptsächlich darauf an, mit der größten Anzahl von Soldaten anzutreten. Normalerweise bekommen Sie nur das Ergebnis des Kampfes mitgeteilt – bei unklaren Stärkeverhältnissen sollte man jedoch manuell in die Schlacht eingreifen. Auf dem »Feld der Ehre« erwarten kleine Figuren Ihre genialen Befehle, die jeweils mehrere Söldner repräsentieren. Mit der Maus bestimmen Sie die grobe Marschrichtung. Das Gemetzel läuft anschließend wiederum selbsttätig ab. Petrus hat hingegen ein Wörtchen mitzureden, da widrige Wetterverhältnisse mitunter eine Schlacht verzögern.

War das Kriegsglück auf Ihrer Seite, so dürfen Sie wählen, ob der erbeutete potentielle Thronfolger hingerichtet werden soll. Gleiches gilt für andere gegnerische Adelige, für die als Alternative auch Lösegeld gefordert werden kann. Ein

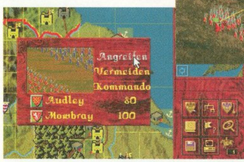


Auf der Detailkarte werden Truppen verschoben

gekröntes Haupt – insofern eines zur Verfügung steht – darf das Parlament zusammtrommeln. Auf diese Weise verteilen Sie freigewordene Titel und Ämter neu.

Über die einzelnen Edelleute und die Situation der Herrscherhäuser lassen sich zahlreiche Informationen abrufen. Auch erscheinen bei der Inspektion einer Stadt ein kleines Bildchen eines repräsentativen Bauwerks sowie Daten über die Garnisonsstärke, einquartierten Truppen und der Aufnahmekapazität. Animierte Sequenzen illustrieren die wichtigsten Ereignisse und eine deutsche Sprachausgabe feuert die Soldaten vor der Schlacht an. Natürlich kann das Spiel jederzeit gespeichert werden. **(tw)**





Auf den Ablauf einer Schlacht kann begrenzt Einfluß genommen werden

IM WETTBEWERB

Civilization	91
Castles II	72
Stronghold	69
KINGMAKER	**60**
Vikings	59

Das unangefochtene Referenzspiel Civilization vereint die unterschiedlichsten strategischen Elemente miteinander. Bei Castles II geht es neben den Eroberungen auch ums Burgenbauen; die gekonnt inszenierte mittelalterliche Atmosphäre unterstützt den Spielspaß dabei deutlich. Stronghold unterwirft ein Fantasyreich Ihrer Kontrolle, wobei besonders die schicke 3D-Darstellung auffällt.
Auf den Britischen Inseln spielt das grafisch schlichte Vikings – Fields of Conquest, bei dem der Wirtschaftsaspekt nicht vernachlässigt werden darf.

THOMAS WERNER

Ich will gar nicht mehr nachrechnen, wieviele Male ich nun schon von Softwarefirmen zur Eroberung eines mittelalterlichen Englands ausgeschickt wurde. Allmählich verliert diese Gegend Ihren Reiz. Vielleicht erbarmt sich ein Programmierteam ja, und bevorzugt demnächst stattdessen eine weniger ausgelutschte historische Epoche wie den Dreißigjährigen Krieg.
Kingmaker schwelgt nicht gerade in grafischer Opulenz, und der Einstieg ist trotz automatischer Hilfe-Funktion nicht leicht. Abgesehen von der fehlenden Originalität ist es tragisch, welches Potential verschenkt wurde. Daß die Bereiche Wirtschaft und Steuerpolitik ausgeklammert wurden – schließlich muß ja in der Realität immer jemand für all das Kriege führen die Zeche zahlen – ist zu verschmerzen. Aber wenn nur »höhere« Politik, dann auch richtig! Politik wird nur mit dem Scharfrichter gemacht (Rübe runter) und Diplomatie findet höchstens beim Austausch von Lösegeldforderungen statt.
Interessant wäre es gewesen, mit differenzierten Verhandlungsmethoden die verschiedenen Fürsten auf seine Seite zu ziehen. Die knappen Shakespeare-Rezitationen täuschen ein Niveau vor, das nicht vorhanden ist.
Durch die kleinen Animationen und die sorgfältig recherchierte Story rund um die Rosenkriege ragt Kingmaker immerhin über den absoluten Durchschnitt hinaus.

KINGMAKER

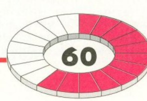
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	U.S. Gold
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Deutsche Sprachausgabe.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



METAL & LACE

THE BATTLE OF ROBO BABES

Hiebe und Triebe – der neue Streich der fragwürdigen Softwarefirma Megatech soll gleich beide Bedürfnisse befriedigen.

Daß Japaner manchmal einen etwas abseitigen Geschmack haben, zeigt sich nicht nur an der Unsitte, in japanischen Discos die Drinks mit importierten antarktischem Eis auszufüllen (nur weil es einen so netten blauen Schimmer hat). Wer ein Manga- oder Anime-Video gesehen hat, weiß, daß die Mischung aus Sex, Zeichentrick und Gewalt einen sehr eigenwilligen Charme hat.

Die amerikanische Softwarefirma Megatech mit Sitz in Hollywood, die uns schon durch Spiele wie »Cobra Mission« heftig zum Lachen brachte, pickte diese japanischen Strömungen auf und bereitete daraus einen »Street Fighter II«-Verschnitt, gewürzt mit doofer Hintergrundgeschichte und leichtbekleideten Gegnerinnen. Die Grundidee ist folgende: Auf einer Insel warten willige junge Mädchen darauf, sich vom Spieler eins vor den Latz knallen zu lassen. Das soll zu Ehre und Ruhm verhelfen – wem, bleibt aber unklar.

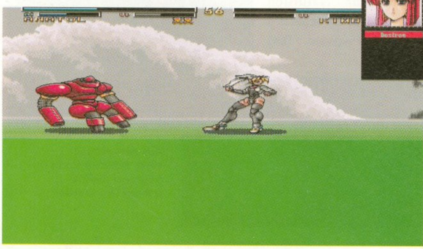
Zuerst sucht sich der Spieler eine Rüstung aus, die ihn vor den Handkantenschlägen seiner aufgebrachten Gegnerinnen schützen soll. Die läßt sich mit paar Ausrüstungsgegenstände wie Batterien (mehr Saft), Chips (mehr künstliche Intelligenz), oder Boostern (mehr Wumms) bestücken. Dann kann er sich in einer Bar noch Tips geben lassen und steigt, mit Rüstung und guten Ratschlägen bestens präpariert, in den Kampf.

Was folgt, kennt man aus jeder Spielhalle. Die beiden Konkurrenten stehen rechts und links. Zum Gongschlag kicken und schlagen sie solange aufeinander ein, bis einer umfällt. Wie am Volksfest eben, aber mit Rüstungen und jungen japanischen Mädchen, die sich nach mehreren Niederlagen dann unvermittelt entblättern – keine Panik, das Spiel bleibt jugendfrei, die BHs an der dafür vorgesehenen Stelle. Allerdings ist eine Version ab 18 Jahren in Vorbereitung und die enthält dann »partial nudity«.

Gewinnt der Spieler, bekommt er ein wenig Geld, mit dem er sich neue Rüstungen oder wirkungsvollere Extras kaufen kann. **(al)**



Welche der Damen wollen Sie denn aufs Kreuz legen...



Bäng – Kimberly tritt, der Spieler sinkt zu Boden

ANATOL LOCKER

Lieben Sie es, auf leicht bekleidete Mädchen einzuprügeln? Stehen Sie auf Sex und Gewalt? Dann wird Metal & Laces beide Bedürfnisse nicht befriedigen – denn hinter der reißerischen Aufmachung verbirgt sich wenig Sex und ein lediglich mittelmäßiges Spiel. Voyeure kommen kaum auf ihre Kosten, Spieler erst recht nicht.

Denn wenn man die dezent sexistische Aufmachung und den grafischen Schnickschnack abzieht, bleibt ein mäßiges, in höheren Levels unfair schnelles Prügelspiel. Durch die verschiedenen Extras und die Möglichkeit, die Towel Woman zu schmieren, kommt ein netter Zug Taktik ins Spiel. Doch nach einer halben Stunde fragt man sich, warum man mit so einem Kram seine Zeit vergeudet.

Wer ein gutes Prügelspiel will, sollte auf »Body Blows« zurückgreifen – dafür gibt's bislang keine Alternative.

Und was die Babes angeht: Da stehe ich mehr auf Laverne aus »Day of the Tentacle« – die ist zwar nicht Robo, hat aber wenigstens Grips und Charme.

METAL & LACE
THE BATTLE OF THE ROBO BABES

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Prügelspiel
Hersteller	Megatech
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Nervige Coderad-Abfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM.: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten: Zwei Versionen im Handel – eine ab 18, eine ab 13 Jahren empfohlen.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.

46

A STATE OF EVASION

IST DAS JACK T. LADD?



Heute früh eingegangene Informationen lassen vermuten, daß der berüchtigte Schuldner Jack T. Ladd, der vom Interstellaren Einkommensverminderungsdienst gefahndet wird, tatsächlich entkommen ist.

Dieses von dem eifrigen Hobbyfotografen und Modelleisenbahner Wilbour A. Pratt geknipste Foto zeigt einen Mann, mutmaßlich Jack T. Ladd, beim Verlassen des bekannten Nachtclubs "Vagabunden". Als beliebter Treffpunkt von Bandenbossen und Filmsternchen ist dieser Club das Herz der Hauptstadt und dafür bekannt, die teuersten Drinks im ganzen Universum zu servieren. Der Schnappschuß wurde um 3 Uhr in der Früh gemacht. Die Blondine am Arm des Verdächtigen ist vermutlich eine gewisse Mlle. Fifi LaMour, eine talentierte junge Schauspielerin und exotische Tänzerin.

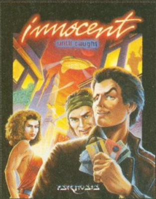
Ein Sprecher des IEVD meinte: "Wenn dies tatsächlich der Mann ist, den wir suchen, möchte ich gern wissen, wieviel er an der Bar gelassen hat, denn rechtlich gehört die Summe uns."

Den Fahndungsbehörden liefert dieses Foto wertvolle Hinweise auf Jack T. Ladd, der bewiesenermaßen bereits drei Planeten, eine Wolkenstadt und mindestens vier Bars einen Besuch abgestattet hat. Meldungen über den Verbleib des Gesuchten sind an das lokale Steueramt zu richten.





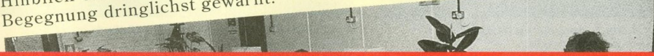
ERHÄLTLICH FÜR PC UND AMIGA



PSYGNOSIS

HINWEIS DER VEREINIGTEN STAATEN VON PSYGNOSIS

Warnung: Jack T. Ladd ist mit 10 MB Daten, herausragender Spielbarkeit realistischer 8-Achsenbewegung, SmuttiText™, CensoRound™, CyniPlay™. In Hinblick auf moralische und geistige Gesundheit wird von einer näheren Begegnung dringlichst gewarnt.



FROM THE UNITED STATES OF PSYGNOSIS

AUFSCHWUNG OST

SimBeitrittsgebiet: An der Lösung der wirtschaftlichen, städtebaulichen und ökologischen Probleme der fünf neuen Bundesländer kann man sich bei dieser Wirtschaftssimulation versuchen.

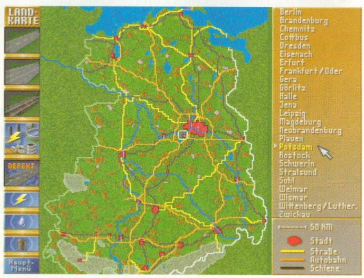


In den neuen Bundesländern muß der Aufschwung herbeigeführt werden

Berlin (ADN). Zum 54. Jahrestag der Gründung der Deutschen Demokratischen Republik gratulierten Deligierte aus allen Bezirken des Landes dem Staatsratsvorsitzenden Erich Honecker. Bei dieser Gelegenheit wurden zehn Offiziere der Volksarmee für Verdienste um die Grenzsicherung entlang des antifaschistischen Schutzwalls ausgezeichnet. Der Genosse Staatsratsvorsitzende hob in seiner Rede die Völkerfreundschaft zu den sozialistischen Bruderländern Nordkorea und Kuba hervor. Honecker betonte, daß es sich bei den momentanen Veränderungen in den anderen Staaten des ehemaligen Warschauer Paktes nur um ein temporäres Phänomen handele, denn: »Den Sozialismus in seinem Lauf halten weder Ochs noch Esel auf.«
Eine ähnliche Meldung wäre wohl dieser Tage über die Ticker der DDR-Nachrichtenagentur ADN gelaufen, wenn das Jahr 1989 nicht den bekannten Verlauf genommen hätte. Angesichts der gigantischen Probleme in Ostdeutschland und vieler Milliarden Mark, die scheinbar spurlos in der Ex-DDR versickern, vergißt man das nur allzu leicht.
Mit »Aufschwung Ost« können Sie jetzt nachvollziehen, wo zumindest ein Teil der Steuergelder verbleibt. Ausgehend von unterschiedlichen Szenarien versucht man, die neuen Bundesländer in die vom Bundeskanzler angekündigten »blühenden Landschaften« zu verwandeln. Ohne Rücksicht auf Koalitionsvereinbarungen, Parlamentsbeschlüsse, Lobbyisten und Eigentumsverhältnisse darf man schalten und walten, wie es die Lage erfordert. Wo in der ernüchternden Realität Parteiengezänk, lange Planfeststellungs- und Raumordnungsverfahren, Bürgerproteste und Abwanderungsdrohungen von Seiten der Wirtschaft es erschweren, die richtigen Maßnahmen durchzuführen, genügt hier ein Mausklick.
Neben dem Originalszenario und einem Einführungsspiel erwarten den Spieler fünf spezielle Situationen, in denen er beispielsweise mit großen Umweltproblemen oder einer hohen Arbeitslosigkeit zu kämpfen hat.



In den größeren Städten legen Sie die Ausgabenverteilung und die Flächennutzung fest



Eine Übersichtskarte informiert über Mißstände in verschiedenen Bereichen



Wir bauen ein Atomkraftwerk...

Hauptelement ist eine Karte Ostdeutschlands, von der jeweils nur ein kleiner Ausschnitt sichtbar ist. In ihr sind alle wichtigen Städte sowie Straßen- und Eisenbahnverbindungen eingezeichnet. Andere Infrastrukturelemente wie Mülldeponien, Häfen, Kraftwerke und Kläranlagen sowie Förderanlagen (Uran, Kohle, Erz, Öl), Landwirtschaft und Wälder sind ebenfalls mit – teilweise animierten – Symbolen eingetragen.

Eine separate Übersichtskarte ermöglicht eine schnelle Analyse der vorhandenen Schwachstellen. Altlasten und defekte Straßenabschnitte kann man sich hier ebenso gezielt markieren lassen wie den Status von Stromversorgung und Müllbeseitigung. Mit einem Mausklick direkt auf die Karte oder den Namen der nächstgelegenen Stadt gelangen Sie zurück in das Hauptspielfeld. Aus der Symbolleiste am linken Bildrand wählt man Bauwerke aus, die errichtet werden sollen, oder bereitet den Abriß überflüssiger Anlagen vor. Anschließend fährt man mit der Maus an die entsprechende Stelle im Gelände. Ein Knopfdruck reicht, und schon wird das Windkraftwerk, der Autobahnabschnitt oder die Kuh-

THOMAS WERNER

Einheit zum Anfassen: Wer am Stammtisch über die Politik meckert, sollte erst einmal mit Aufschwung Ost beweisen, daß er es besser kann. Als Übungsprogramm für angehende Staatssekretäre und Treuhand-Manager könnte diese Simulation gute Dienste leisten. Zwar mogelt sich Aufschwung Ost geschickt um einige entscheidende Klippen der momentanen politischen Situation herum: Weder die Privatisierung von Kombinaten mitsamt der Schließung maroder Fabriken, noch die ungeklärten Besitzverhältnisse zahlreicher Grundstücke und Gebäude werden thematisiert. Hier wehren sich auch keine Kali-Kumpel mit Hungerstreiks gegen Ihre Entlassung. Trotzdem hat man alle Hände voll zu tun, um auf einen grünen Zweig zu gelangen, denn simulierte Probleme gibt es noch immer zuhauf. Angesichts des Zeitlimits und chronisch leerer Kassen kommt keine Langeweile auf: Widmet man sich zunächst dem Wohnungsproblem, schafft man vorrangig neue Arbeitsplätze oder soll erst einmal die Kriminalität in Magdeburg bekämpft werden?

Zeichnet sich ob der eigenen Bemühungen endlich ein Silberstreif am Horizont ab – die Arbeitslosigkeit steigt nicht weiter an, und die Energieversorgung ist gesichert – so durchströmt Sie ein Gefühl tiefer Befriedigung.

Die wohldurchdachte Bedienung ermöglicht einen schnellen Einstieg in das ausgesprochen komplexe Programm. Die Tabellen und Statistiken wurden sinnvoll und übersichtlich gestaltet – besonders die Farbkennzeichnungen erleichtern es, Entscheidungen zu fällen. Das Kunststück, eine Simulation rund um ein brisantes Thema zu gestalten, ohne durch die Fülle von Details den Spielspaß abzuwürgen, ist vollauf gelungen. Mit Aufschwung Ost werden auch Einheitsmuffel – zumindest am Computer – wieder Spaß an der Wiedervereinigung haben.



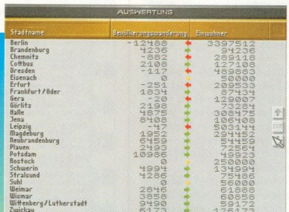
Die Bedienung erfolgt mittels verständlicher Icons

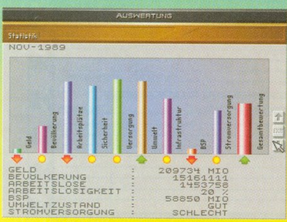
weide aus dem märkischen Sandboden gestampft. Allerdings erscheint zunächst nur ein Baustellenschild – bis zur Fertigstellung der Anlagen vergehen mitunter lange Monate. Solarkraftwerke sind beispielsweise besonders schnell verfügbar und kosten nur einen läppischen Betrag; dafür muß man gleich ganze Landstriche mit ihnen überziehen, um die Leistung eines einzigen Kohlekraftwerkes zu erreichen.
Im Gebirge lohnen sich Bodenuntersuchungen, um dort Erz oder Uran zu Tage zu fördern. Ansonsten sollten Sie die Landwirtschaft nicht vernachlässigen und darauf hoffen, daß die Fischzuchtbetriebe Gewinne einfahren. Kurzfristige Einkünfte werden nach dem Abholzen von Wäldern gutgeschrieben, gleichzeitg beeinträchtig dies jedoch den Umweltstatus. Totenköpfe markieren verseuchte Areale, die rasch saniert werden müssen. Den Zustand aller Anlagen überprüft man anhand von Tabellen. Erkennen Sie hier, daß bei einer Kläranlage oder einem Uranbergwerk Schwierigkeiten auftreten, genügt das Anklicken der jeweiligen Zeile und Sie landen auf der Hauptkarte an der entsprechenden Stelle.
Der Situation in den Städten sind weitere Statistiken gewidmet. Hier erfährt man, wie es beispielsweise um die Arbeitslosigkeit und die Wohnungsversorgung in den einzelnen Orten bestellt ist. Eine grüne Markierung gibt Entwarnung, wohingegen Gelb zukünftige Schwierigkeiten andeutet und bei Rot sofort gehandelt werden sollte. Klickt man auf der Karte eine Stadt an, so wird sie in einer Großansicht aus der Vogelperspektive dargestellt. Aus einer Bandbreite an Gebäuden suchen Sie die passenden heraus und plazieren diese innerhalb der Stadtgrenzen. Jede Kommune hat jedoch nur ein bestimmtes Budget zur Verfügung, und so kommt man möglicherweise nicht umhin, als einzige arbeitspolitische Maßnahme bloß ein Hamburger-Restaurant zu eröffnen. Auch der Wohnungsmarkt wird durch einen einzelnen Block von Einfamilienhäusern nicht gerade entlastet. Ahnungslose Wessis frischen ihr rudimentäres Wissen über die ostdeutschen Städte mit den Informationstafeln auf, in denen Daten zur Geschichte und Einwohnerzahl aufgezeichnet sind.

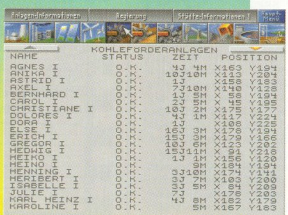
HEINRICH LENHARDT

Aus diesem faszinierenden Thema hätte man mehr machen können. Ich will Aufschwung Ost einen gewissen Unterhaltungswert nicht absprechen, aber es gibt hier viele verpaßte Chancen und spielerische Limitationen. Konkrete Spielziele oder rivalisierende Computergegner sucht man vergebens; Parteien und Politik wurden ganz ausgelassen – Sie können nicht einmal abgewählt werden. Die Menüstruktur wirkt ein wenig umständlich und die Grafik konzentriert sich schmucklos auf die Zweckmäßigkeit.
Hier hat jemand viel SimCity gespielt und die originelle Idee gehabt, ein Stück Zeitgeschichte als Szenario zu wählen. Motivation und Spielwitz kommen in meiner Privatbewertung dieses Spiels genauso auf Touren wie der Aufschwung Ost im wirklichen Leben: zäh. Mit mehr Liebe zum Detail hätte das ein echter Hit werden können. Liebhaber der Materie werden trotz einiger Versäumnisse beim Spieldesign ihren Spaß an der Sache haben.









Zahlreiche Statistiken erleichtern die Planung

IM WETTBEWERB

Railroad Tycoon Deluxe	93
Sim City	84
AUFSCHWUNG OST	**78**
SimFarm	65
Ökolopoly	44

Auch beim Referenzspiel in diesem Genre wird aufgebaut – allerdings steht bei Railroad Tycoon die Entwicklung eines internationalen Eisenbahn-Imperiums im Mittelpunkt. SimCity bietet weniger Details als Aufschwung Ost, läßt jedoch sehr viel kreativen Spielraum beim Aufbau neuer Städte. Das rasch langweilig werdende SimFarm higegen simuliert einen Bauernhof, während das erschütternd schlichte Lernspiel Ökolopoly die Zusammenhänge zwischen Umwelt, Politik und Wirtschaft abhandelt.

Individuell stellt man die prozentuale Verteilung der Gelder auf Bereiche wie Kultur, staatliche Einrichtungen oder Wirtschaft ein. Dazu kommen verschiedene Sonderwünsche, wenn die Bürger von Plauen nach einem neuen Kino verlangen, oder – bedingt durch die rasant ansteigende Kriminalität – der Bau einer weiteren Polizeiwache in Zwickau ansteht. Ist die Geldnot wirklich arg, kommen Sie schließlich um Steuererhöhungen nicht umhin. Möglicherweise muß auch bei der Instandhaltung von vorhandenen Verkehrswegen herumgeknapst werden.

Ausgerechnet in solch einer finanziell engen Situation bricht bestimmt noch ein Waldbrand aus, zwei Kraftwerke müssen repariert werden und Suhl fordert eine Autobahnverbindung nach Dresden. Da sich zudem noch ein Berg von anderen ungelösten Problemen auftürmt, ergeben Ihre Meinungsumfragen eine sinkende Popularität. Bevorzugen Sie außerdem unklugerweise nur Mecklenburg, während im Erzgebirge durch Ihre Untätigkeit das Chaos tobt, kommt es zu deutlichen Wanderungsbewegungen innerhalb der Bevölkerung.

Konstant läuft in jeder Runde die Zeit ab – nach längstens vier Minuten ist ein Monat vergangen und der Statusbericht erfolgt. Die zur Verfügung stehende Zeit stellt man in einem Optionsmenü ein..

Das Spiel endet mit der Schlußabrechnung und Beurteilung Ihrer Regierungszeit, sobald Sie von sämtlichen Ämtern zurückgetreten sind. **(tw)**

AUFSCHWUNG OST

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	**Strategiespiel**
Hersteller	**Sunflowers**
Ca.-Preis	**DM 100,–**
Kopierschutz	**Erträgliche Handbuchabfrage**
Anleitung	**Deutsch; befriedigend**
Spieltext	**Deutsch; gut**
Bedienung	**Gut**
Anspruch	**Für Einsteiger und Fortgeschrittene**
Grafik	**Ausreichend**
Sound	**Ausreichend**

Freies RAM: min. 580 KByte + 820 KByte XMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Wirtschaftssimulation mit sieben verschiedenen Szenarien.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

78

RAN AN DIE PREISE!

Nr. 1-3 im 2er-Paket zu DM 79,–

Nur solange der Vorrat reicht!

TOP SHOP



Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

1 STAR CONTROL II



Action/Rollenspiel: Erforschen Sie eine ganze Galaxis, schließen Sie Frieden mit intelligenten Lebensformen – und wenn alles versagt, läßt man halt die Bordkanonen sprechen. (Anl. deutsch 3,5")

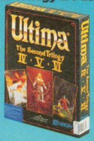
DM 49,–



PC Player-Wertung 2/93

2 ULTIMA IV + ULTIMA V + ULTIMA VI

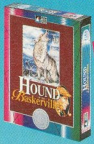
(Im Trilogy-II-Pack)



Rollenspiel: Der absolute Rollenspiel-Klassiker von Origin – ein Muß für jeden PC-Player. (Anl. deutsch 5,25")

DM 49,–

3 SHERLOCK HOLMES: HOUND OF THE BASKERVILLES



NEU!

Kriminalspiel: Messen Sie Ihren kriminalistischen Scharfsinn an dem des großen Sherlock Holmes. (Anl. deutsch CD-ROM)

DM 49,–

4 WINDOWS DRAW 3.1



Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografx zum Gestalten von Grafiken. (Komplett deutsch 3,5", für Windows) Zum absoluten Kampfpreis:

DM 99,–

5 WORDSTAR FÜR WINDOWS 1.5



Die legendäre Textverarbeitung verbindet professionelle Textarbeit mit leistungsfähigen DTP-Funktionen. (Komplett deutsch 3,5", für Windows)

DM 55,–

6 TURBO C ++ 3.1 FÜR WINDOWS & PROTOGEN



Das Produktivity-Kit zur schnellen Windows-Programmierung inkl. Compiler und Anwendungsgenerator (Komplett deutsch 3,5")

DM 199,–

7 RECHNER „FUNKTELEFON"



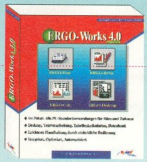
Täuschend echt gestaltetes Funktelefon mit hochwertigem Rechner mit allen wichtigen Funktionen.

DM 29,–

Mit einem anderen Produkt zusammen:

DM 19,–

8 ERGO-WORKS



Die integrierte Lösung zum absoluten Wahnsinnspreis. Die enthaltenen Programme ERGO-Desktop (Oberfläche), ERGO-Write (Textverarbeitung), ERGO-Calc (Tabellenkalkulation) und ERGO-Base (Datenbank) lassen keine Wünsche übrig und bieten Ihnen alles, was Sie für die tägliche Büroarbeit brauchen. Komplett deutsch, 3,5"

Alle Programme zusammen:

DM 99,–

Die Einzelmodule je:

DM 39,–

Ja ich bestelle gegen:

- ☐ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,– (nur innerhalb Deutschlands)
- ☐ Nachnahme Inland + DM 9,–
- ☐ Nachnahme Ausland + DM 15,–

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen. Zusätzlich ein Ersatzprodukt (1-3) angeben, falls Wunschprodukt nicht mehr vorrätig.

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐ Ersatzprodukt für 1-3

Spiele im 2er-Paket (Nr. 1-3) zum Sonderpreis von DM 79,–.
Nur Funktelefon DM 29,– / im Bundle mit einem Produkt: DM 19,–.

DMV Software
Postfach 1146

85580 Poing

Meine Adresse: 040140

____

____

____

Datum/Unterschrift (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden.

DER SCHATZ IM SILBERSEE

Literarischer Muff auf Ihrer Festplatte: Bei der Suche nach frischen Lizenzen macht die Software-Industrie selbst vor Karl Mays Kamellen nicht halt.

Karl May bescherte der deutschen Literatur Dutzende von Abenteuer-Schmökern, in denen die Helden noch gut und edel sind, während ständig »Hands up!« begehrende Banditen durch die Gegend tapsen. Die Erlebnisse solch angestaubter Recken wie Winnetou und Old Firehand dürfen Sie jetzt am Computer erleben. »Der Schatz im Silbersee« ist der Auftakt einer neuen Reihe von »Karl-May-Artventures«.

Old Firehand und seine Kumpanin Tante Droll müssen die Machenschaften einer Bande von Ganoven stoppen. Unter der Leitung des zwielichtigen Cornel sind die schlecht rasierten Desperados hinter einem Indianerschatz her, der angeblich in den Tiefen des Silbersees versenkt wurde. Der Anfang erinnert mehr an eine Stephen-King-Umsetzung: »Nun bin ich zwar schon über 80 Jahre tot«, vermeldet ein erstaunlich gut erhaltener Karl May dem verdutzten Spieler Grüße aus der Gruft.



Rechts oben ist das Hauptmenü mit den Befehls-Icons zu sehen

HEINRICH LENHARDT

Schön, daß im deutschsprachigen Raum immer mehr Grafik-Adventures produziert werden. Weniger schön, daß sich »Der Schatz im Silbersee« auf ein Niveau herab begibt, das die großen amerikanischen Softwarefirmen seit den 80er Jahren weit hinter sich gelassen haben.
Die streckenweise laienhaft anmutende Grafik läßt die Motivation rasch abkühlen; das abartige Humpeln der verheerende animierten Sprites bringen die Standbilder auf dieser Seite leider nicht gebührend rüber. Wenig elegant, aber manierlich präsentiert sich die Bedienung; bei den Puzzles dominiert hingegen Einfallslosigkeit. Alle Charaktere wirken nicht zuletzt dank der unbedarften Dialogtexte hölzern und die Wimmermusik bringt jede Milchprobe schlagartig zum Ersäuern.
Bleibt noch die gewichtige Frage »Karl May und Computer – paßt das überhaupt?« zu klären. Ich für meinen Teil finde es mäßig faszinierend, diese Heldenpossen nachzuspielen. Aber das ist freilich Geschmackssache; wer die Werke des großen Meisters verehrt, wird dem PC-Schatz ein paar Motivations-Körnchen abtrotzen können.

Nach Durchleiden des lahmen Intros übernehmen Sie die Steuerung von Old Firehand, eines Charakters von solcher Aufrichtigkeit und Ehrenhaftigkeit, daß es fast schon schmerzt. Um Befehle einzugeben, rufen Sie zunächst mit dem rechten Mausknopf das Icon-Menü auf. Klicken Sie nun das gewünschte Bildsymbol an; zur Wahl stehen Adventure-typische Funktionen wie »Gehe zu«, »Benutze« oder »Rede mit«. In Dialogen müssen Sie die richtigen Antworten wählen, um andere Charaktere auf Ihre Seite zu ziehen. Die einfallslose und mäßig logische Puzzle-Struktur nötigt oft zum mühseligen Ausprobieren. Die richtige Aktion zur Lösung des ersten Rätsels wird nur ausgeführt, wenn Ihre Spielfigur dabei an einer bestimmten Stelle am rechten Bildrand steht.

Heiterkeit und Frohsinn spenden immer wieder die Features, welche auf Spielepackungen gerne aufgezählt werden. Die hier angepriesene »Midi-Musik zur atmosphärischen Untermalung« entpuppt sich als elendes Western-gedudel, bei dem Bruce Low im Grabe rotiert. Ferner wird das Programm als »interaktiv« gepriesen (schon mal ein Adventure gesehen, das nicht interaktiv ist?) und zur allgemeinen Belustigung mit »HD-Disketten« geprotzt. Das soll wohl eine Anregung für enttäuschte Käufer sein, was das Leerdisketten-Zweitverwertungspotential betrifft. **(hl)**



Keine Dialog-Brillanz, aber dank des luftigen Zeichensatzes sind die Texte auch aus mehreren Metern Entfernung gut lesbar (...wäre das nicht noch ein Feature für die Packungsrückseite gewesen?)

DER SCHATZ IM SILBERSEE

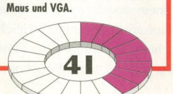
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Software 2000/Linel
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 9 MByte

Besonderheiten: Umsetzung des gleichnamigen Romans von Karl May.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



RAILWAY CHALLENGE

Eisenbahn als Hintergrund für eine Kapitalismus-Simulation: Sie raffen Stahlwerke und Speditionen an sich, um mit dem anfallenden Gewinn ein Lokomotivrennen zu finanzieren.

Seien Sie einmal ehrlich: Was würden Sie mit 3 oder gar 5 Millionen Dollar machen? Vielleicht zunächst auf Weltreise gehen, sich dann einen Lear-Jet zulegen oder – insofern die Preise nicht schon wieder geklettert sind – ein kleines 56-Quadratmeter-Reihenhaus am Münchner Stadtrand erstehen?

Es gäbe viele interessante oder auch verrückte Möglichkeiten, doch ganz sicher würde man trotz Geldrausch und Verschwendungssucht nicht auf die Idee der drei Protagonisten von »Railway Challenge« verfallen. Die noch nachvollziehbare Wette, ein Lokomotivrennen zu gewinnen, kann nur über die Gründung eines Firmenimperiums durchgezogen werden. Jeder muß eine Bahnstrecke zur sogenannten Zielstadt errichten und kommt über das Pachten bzw. Aufkaufen von Betrieben an die nötigen Rohstoffe Holz, Stahl und Schotter.

Daneben sind ganze Wasserwerke für die Versorgung mit Kühlwasser sowie Bergwerke, Raffinerien oder Kraftwerke zur Bereitstellung der Antriebsenergie der Lokomotive vonnöten. Neben der Karte (mit verheißungsvollen Namen wie »Insel 1«, »Klein«, »Leicht 2« und »Deutschl«) und der Schwierigkeitsstufe wählen Sie zunächst die Größe Ihres Guthabens. Bevor auch nur ein Zentimeter Schiene verlegt werden kann, erwirbt man einzelne Unternehmen der oben aufgezählten Branchen.



Die Eisenbahn spielt bei Railway Challenge nur eine untergeordnete Rolle



Feld für Feld wird die Fahrtroute für einen LKW festgelegt

Die beiden computergesteuerten Gegner versuchen ebenfalls, gigantische Konzerne aufzubauen, da nicht nur Rohstoffe, sondern auch Geld für den Streckenbau erwirtschaftet werden muß. Allerdings darf man maximal 75 Prozent der Betriebe eines Wirtschaftszweiges sein Eigen nennen, damit man nicht verbotenerweise zum bösen Monopolisten wird. In einem separaten Menü werden Produktion und Verkaufsanteil festgelegt. Gleichzeitig sollten die Forschungsabteilungen der Firmen auf Hochdruck die Technik für die Rennlokomotive verbessern. Weil ferner die Lagerkapazität begrenzt ist, benötigen Sie Depots bzw. mieten Lagerflächen in den Städten an.

Wichtig ist der Transport der produzierten Güter; in einem bestimmten Radius erfolgt dies automatisch – für längere Distanzen müssen entsprechende Nutzfahrzeuge eingesetzt werden. Sie begeben sich dazu in eine nahegelegene Spedition hinein. Ein angemieteter LKW wird nun aufgetankt auf die Reise zur in Frage kommenden Fabrik geschickt; dazu wird die Route Feld für Feld durch Anklicken auf der Karte festgelegt. Wichtig ist es außerdem, den passenden Fahrzeugtyp zu wählen, da ein Tanklaster am Sägewerk recht nutzlos ist. Am Betrieb angekommen beladen und betanken Sie den Wagen und schicken ihn auf die Reise zu ihrem Ausgangsbahnhof. Liegen dort endlich genügend Materialien für das erste Schienenstück bereit, markieren Sie das momentane Endstück der Strecke und legen einen neuen Gleisabschnitt an. Stets kann nur eine Bahnlinie pro Wettkämpfer errichtet werden – der Aufbau eines Schienennetzes ist nicht möglich. Folglich gibt es auch keine Weichen.

Konstant läuft die Zeit mit, und nach ein bis zwei Minuten (je nach eingestellter Geschwindigkeit) ist ein Monat beendet. Die Finanzsituation wird berechnet und verschiedene Statistiken können betrachtet werden. Wer will, besucht den Bürgermeister einer benachbarten Stadt und erhält dort mitunter Subventionen. In den



Nach dem Betreten einer Stadt können Sie zahlreiche Untermenüs aufrufen

THOMAS WERNER

Bei Railway Challenge genügt ein kurzer Blick auf die Story, und man kann die Entstehungsgeschichte wunderbar nachvollziehen: Die Idee muß nach dem Besuch des Musicals »Starlight Express« aufgekommen sein.
Berauscht von den rollschuhlaufenden Lokomotiven und der guten Luft in der Bochumer Halle wollte man wohl ein solches eisenbahnmäßiges Wettrennen in Software-Form gestalten. Ein Wettkampf alleine war allerdings noch nicht genug Substanz, und da vermutlich sowieso schon Konzepte für eine Wirtschaftssimulation in einem Schuhkarton ruhten, verband man wunderbarerweise beides miteinander.
Was dabei herauskam ist weder Fisch noch Fleisch. Die Eisenbahn ist nur schmückendes Beiwerk für eine dröge Handelssimulation. Lustlos kauft man Firmen verschiedenster Branchen an, setzt die Produktionsraten fest und klickt sich durch zahlreiche dubiose Statistiken.
Zudem versuchen Sie verzweifelt, passende LKWs anzumieten, da beim Streckenbau chronischer Material- und Fahrzeugmangel herrscht.
Da nur eine einzige Bahnlinie errichtet werden kann und all der betriebene Aufwand lediglich der Vorbereitung des Rennens dient, hält sich die Eisenbahnatmosphäre in Grenzen. Als Wirtschaftssimulation hingegen ist es zu wirr und konzeptionslos.
Besonders das Transportelement (wo finde ich noch einen LKW, welche Route nimmt man) wird spätestens dann absurd, wenn wochen- oder monatelang auf die Anlieferung einer Fuhre Holz oder Schotter gewartet werden muß. Erst dann dürfen Sie ein weiteres, klitzekleines Schienenstück anbauen.
Absolut furchtbar ist die Icon-Manie, mit der ein Einstieg unglaublich erschwert wird. Unverständliche Symbole sind kein Garant für einfache Bedienung, denn oft sagt ein Wort mehr als tausend seltsame Bildchen.
Die stark verschachtelten Unter- und Unter-Untermenüs verwirren den derart geplagten Spieler dann endgültig.

Siedlungen befinden sich außerdem Personenwaggons, von denen Sie einen für das Rennen benötigen.
Sobald ein Spieler die Zielstadt mit der Schienenstrecke erreicht, haben die anderen beiden noch 8 Monate Zeit, um es ihm gleichzutun. Ab jetzt wird – abhängig von den erwirtschafteten Forschungspunkten – die Rennlok konstruiert. Wer nicht über die nötigen Rohstoffe verfügt oder zuwenig Gleise verlegt hat, wird kurz und schmerzlos disqualifiziert. Andernfalls kann das Rennen auf einer Übersichtskarte verfolgt werden und das Spiel ist beendet. **(tw)**

RAILWAY CHALLENGE

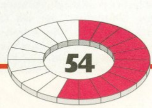
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Sunflowers
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

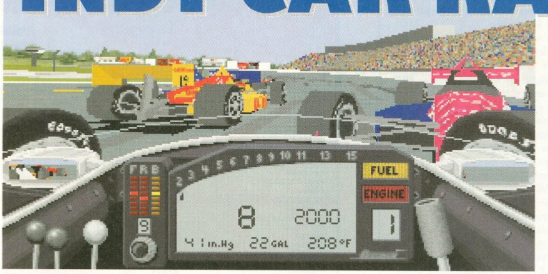
Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 11 MByte

Besonderheiten: Wirtschaftssimulation mit mehreren Szenarien.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte, VGA und Maus.



INDY CAR RACING



Während der Aufwärmrunde klebt das Feld noch dicht aneinander

Realistisch soll die Rennsimulation Ihres Herzens sein, zugleich aber gut spielbar, mächtig spannend und mit delikater 3D-Grafik veredelt? Dann raten wir zu einer Probefahrt mit Indy Car Racing – Vorsprung durch Technik!

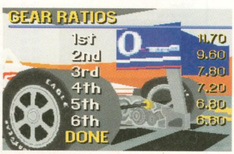
Es gibt sie, diese Programmierteams der Sorte »rar und genial«: Die amerikanische Firma Papyrus lieferte vor drei Jahren ein Rennspiel ab, von dem PC-Kenner heute noch schwärmen. »Indianapolis 500« offenbarte nur eine Rennstrecke, EGA-Grafik, aber phänomenalen Spielspaß: Gutes Fahrgefühl, schnittiges 3D und nicht zuletzt sorgfältig dargestellte Auffahrunfälle sorgten für brachiales Rennvergnügen. Electronic Arts veröffentlichte seinerzeit das gute Stück. Die Jahre sind vergangen, die PC-Spieler lechzten vergeblich nach einem neuen Papyrus-Renner und just als man kaum mehr damit rechnete, gibt es einen von Grund auf getunten Nachfolger. »Indy Car Racing« bietet mehr Strecken, mehr Grafik, mehr Features, mehr Spielkomfort und wird von Virgin auf den Markt gebracht – bei Electronic Arts dürfen sich einige Product Manager in den Spoiler beißen.

Das Auspuff-Opus dreht sich um den in den USA ungemein populären Indy-Car-Rennzirkus. Durch einen Lizenzdeal mit den Veranstaltern dieses Ereignisses darf Papyrus in seinem neuen Spiel »echte« Fahrernamen und Autos verwenden; sogar die Werbeaufkleber sind authentisch. Nach dem ständigen Im-Kreis-fahren von Indianapolis 500 bietet die Fortsetzung mehr Vielfalt durch sechs Pisten. Drei davon sind Indy-typische Rundkurse; die drei anderen Strecken erinnern mit ihren unregelmäßigen Kurven mehr an Formel-1-Parcours. Ein Zwei-Spieler-Modus erlaubt Simultanduelle per Modem.

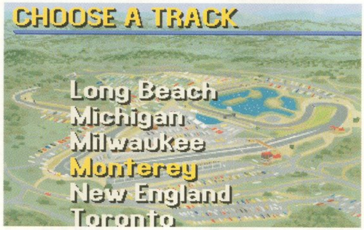
Sie, der hoffnungsvolle Nachwuchs-Rennfahrer, treten gegen 30 Computerfahrer an. Vom Training ohne Konkurrenz über einzelne Rennen bis hin zur kompletten Saison inklusive Speichern des Zwischenstands bietet das Programm eine erfreuliche Auswahl an Spielmodi. Vor Karrierestart wählt man erst mal Karosserie, Motor und Farbe seines Autos. Vor jedem Rennen läßt sich außerdem die Garage besuchen, um hemmungslos an dem Flitzer zu fummeln. Wie weit fährt man die einzelnen Gänge aus? Welcher Reifendruck darf es sein? Sind die Spoiler optimal justiert? Mit einem sanften 3D-Zoom wird zu dem Teil des Wagens geschwenkt, an dem Sie etwas ändern wollen. Während eines Rennens läßt sich zudem die Box ansteuern, um die

BORIS SCHNEIDER

Sehr viel besser kann man eine Autorenn-Simulation wirklich nicht machen. Die Programmierer haben praktisch nichts auf der Wunschliste der potentiellen Käufer ausgelassen; vom Zwei-Spieler-Modus über speicherbare Replays bis hin zur spektakulären Crash-Grafik wurde hier an alles gedacht. Wenn ich einen Wunsch frei hätte, wäre es allerdings die Bitte um noch mehr Rennstrecken: Nur sechs Stück, drei davon einfache Rundkurse, machen mich auf Dauer nicht glücklich. Ansonsten bietet Indy Car Racing Grafik, an der man sich kaum sattsehen kann und Spielspaß, den man in anderen Rennsimulationen vergeblich sucht.



In der Garage schraubt und tunt der kleine Kfz-Mechaniker munter drauf los

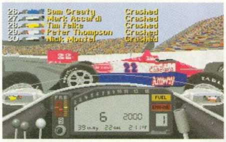


Alle sechs Strecken stecken voller realistischer Details

IM WETTBEWERB

INDY CAR RACING	87
Formula One Grand Prix	84
Car & Driver	83
Lotus	70
Rally	64

Indy Car Racing macht's fast jedem Recht, während sich die Rennspiel-Konkurrenz meist einseitig gibt: Car & Driver bietet spektakuläre Unfall-Darstellungen, aber das Fahrgefühl ist nicht sonderlich realistisch. Formula One Grand Prix liefert eine beinharte Simulation, der ein Quentchen mehr Spielwitz nicht geschadet hätte. Die Action-Alternative: Lotus bietet simple Rennaction mit Streckeneditor und Zwei-Spieler-Modus. Europress' rucklige Wald- und Wiesen-Rally hängt etwas zurück.



Anarchie auf der Piste – die vielen liegengebliebenen Fahrzeuge provozieren geradezu einen Auffahrunfall

Reifen auszuwechseln oder eine Portion Benzin nachzuzapfen.

Im Optionsmenü wird der generelle Realitätsgrad für die Rennen eingestellt. Sie wollen eine fröhliche Action-Raserei mit vielen feinen Crashs? Kein Problem – machen Sie Ihr Auto unzerstörbar, überlassen Sie dem Computer Gangschaltung und Abbremsung vor kritischen Stellen. Im Rennen heißt es nur noch Gas geben, einigermaßen die Kurven meistern und die Gegner durch elegantes Touchieren und Ausbremsen in die Leitplanke zu dirigieren – Vollkaskos Rache! Wem es auf der anderen Seite nach einer richtigen Fahrsimulation mit anspruchsvoller Steuerung und allen strategischen Finessen gelüstet, der wird durch die entsprechenden Einstellungen genauso bedient.

Ferner zum hemmungslosen Verändern freigegeben: Wind, Wetter, und die Anzahl der Runden pro Rennen. Durch das beliebige Abwandeln der einzelnen Parameter können Sie sich einen individuellen Kompromiß aus Realitätsnähe und Spielspaß zusammenklicken.



Wie bei einer TV-Übertragung liefert diese Perspektive einen schönen Kameraschwenk

HEINRICH LENHARDT

Was für ein Leben: Über verkehrsbeunruhigte Pisten fegen, Mitfahrer schneiden und weit und breit gibt es keinen Beifahrersitz, auf dem quengelnde Zeitgenossen Platz nehmen könnten. Rennsimulationen gibt's in rauhen Mengen auf dem PC; nur wenigen – wie seinerzeit Indianapolis 500 – ist Klassiker-Status gegönnt.

Mit Indy Car Racing liefert Papyrus endlich sein neues Rennspiel ab. Das gute Stück wirkt bis zum letzten Byte geschniegelt und gewienert: Sauber berechnete 3D-Grafik, sinnvolle Einstell-Optionen, motivierende Spielmodi – grobe Schnitzer sucht der Software-TÜV vergeblich.

Bei allem Bemühen, die sechs Indy-Pisten bis zur letzten Reklametafel möglichst genau zu simulieren, kam der Spielspaß nicht zu kurz.

Im Gegensatz zum (für meinen Privatgeschmack) etwas zu drögen Formula One Grand Prix kommt bei Indy Car Racing das Fahrvergnügen keinesfalls zu kurz – und extrem cool sieht das ganze auch noch aus.

Man kann am Betrachten der Wiederholungen aus dem üppigen Perspektiven-Angebot schon fast genauso viel Spaß haben wie am eigentlichen Rennen.

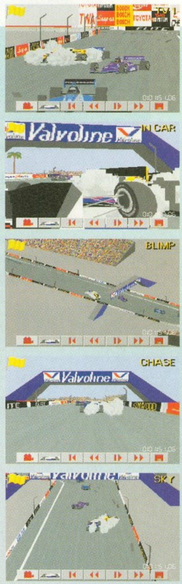
Wenn Sie mit einer frischen Rennsimulation ins neue Jahr starten wollen, liegt der Griff zu Indy Car Racing sehr nahe. Schneller Einstieg, viel Tiefgang für den Langzeitkitzel – hier tanken Sie auf.

Die Detailstufe der 3D-Grafik läßt sich variieren. Wer mit einem dicken 486er beglückt ist, genießt das schnelle Rennen in voller Pracht. Durch das Weglassen von Teilen der Grafik am Streckenrand oder der Reklame-Darstellung auf den Fahrzeugen läßt sich auf kleineren Systemen ein zügiges Tempo erzielen, ohne beim Spielspaß größere Einschränkungen zu machen.

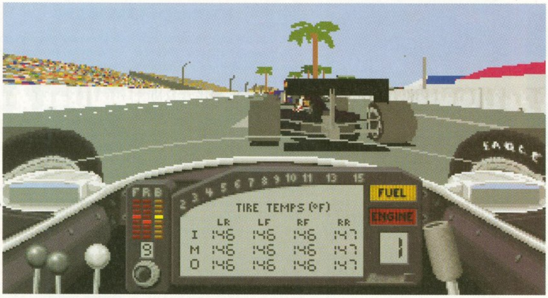
Apropos »Spaß«: Die ungemein populäre »Instant Replay«-



Kampf um den letzten freien Parkplatz in der Gruber Straße? Nein, aber ein hoffnungslos ineinander verkeiltes Hauptfeld...



Da schau her: Ein und die selbe Szene, aber jeweils aus einem anderen Blickwinkel betrachtet



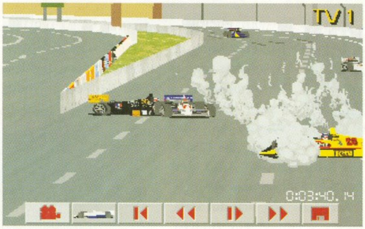
Sie fahren einen heißen Reifen – im wahrsten Sinne des Wortes. Achten Sie auf die Temperaturanzeige; ein Wechsel an der Box im Rennverlauf kann nicht schaden.







Solche Kurvencrashs bieten sogar noch eine Steigerung gegenüber dem Nervenkitzel, den permanente Drängler auf bundesdeutschen Autobahnen hervorrufen

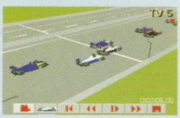


Qualmende Wracks, Bremsspuren auf dem Asphalt – fehlt nur noch der Geruch nach geschmortem Gummi

Funktion aus Indianapolis 500 taucht hier in stark erweiterter Form wieder auf. Schließlich gab es kaum etwas erheiternderes, als eine gerade erlittene Massenkarambolage nochmals aus verschiedenen Kamerawinkeln zu betrachten. Bei Indy Car Racing sehen diese Wiederholungen nicht nur weitaus besser aus; es gibt auch noch mehr spektakuläre Blickwinkel. Wie bei einem Videorecorder spult man ein wenig vor und zurück, betätigt das Standbild oder springt ganz zum Anfang des Rennens. Neben der Perspektive darf man auch das Fahrzeug wechseln, das von der Kamera verfolgt wird. Sie haben sich schon immer gefragt, warum der beste Computerfahrer pro Runde ein paar Sekunden schneller ist als Sie? Dann schauen Sie sich im Instant Replay mal seinen Fahrstil aus der Cockpit-Perspektive an. Außerdem dürfen Sie Ihre Lieblingsszenen auf Festplatte speichern.



Wenn Ihr PC bei der 3D-Darstellung Tempoprobleme bekommen sollte...



...dann schalten Sie die Grafik stufenweise bis zu dieser spartanischen Darstellung runter

Während des Rennens können Sie in der Anzeige, die normalerweise Tachometer und Drehzahlmesser enthält, auch andere Informationen erscheinen lassen. Ein Blick auf die Reifentemperatur ist vor allem bei den drei Rundkursen wichtig, da sich hier die Reifen auf einer Seite wesentlich stärker abnutzen. Der zweite Grund für einen Boxenstop ist bekanntlich Benzin. Sie bekommen nicht nur verraten, wieviel Gallonen noch im Tank gluckern – das Programm liefert auch gleich eine Hochrechnung, wieviele Runden lang dieser Vorrat wahrscheinlich noch reichen wird. Links oben können Sie sich auch die aktuelle Plazierung anzeigen lassen; inklusive dem Zeitrückstand, den Sie zum führenden Fahrer noch aufholen müssen.

Liegengebliebene Fahrzeuge – egal ob durch Spritmangel oder Unfallschaden – sorgen für erschwerte Fahrverhältnisse. Es passiert immer wieder, daß Sie bei Höchstgeschwindigkeit um einen mitten auf der Piste stehenden Wagen kurven müssen. **(hl)**

INDY CAR RACING

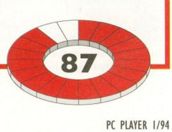
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Virgin / Papyrus
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 13 MByte

Besonderheiten: Sechs verschiedene Pisten. Zwei-Spieler-Modus mittels Modem.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



RALLY



Hier heißt es schneller sein als jeder Konkurrent

Keine Angst vor Schlamm- und Schotterpisten: Europress stellt Ihre Fahrkünste mit »Rally« auf die Probe.

Oft beginnt eine Rallyefahrer-Karriere ganz harmlos mit ein paar Runden in der nahegelegenen Kiesgrube. Wo wochentags Bagger Sand und Steine abbauen, brausen sie über die Kiesel und umkreisen mit ihrem VW-Käfer das verträumte Regenwasser-Biotop in der Mitte. Der spätere Lebensweg endet meist mit einer der drei folgenden Alternativen: Sie ergreifen den Beruf des Rettungssanitäters, um ungestraft bei Rot über die Kreuzung brausen zu können, enden in einer Massenkarambolage auf der A9 oder steigen in den professionellen Motorsport ein.

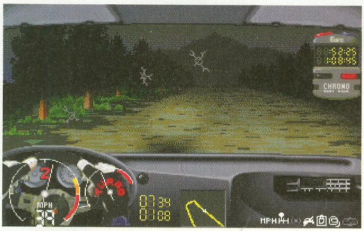
Mit der neuen Europress-Simulation tut sich eine weitere Möglichkeit auf: Endlich kann man in den eigenen vier Wänden seiner Leidenschaft fürs Rallyefahren frönen, und hat gleichzeitig die Möglichkeit, eine eigene Familie zu gründen. All die lästigen Reisen in fremde Länder, um an Wettkämpfen auf Java oder Neuseeland teilzunehmen, entfallen. Unbehelligt von weiblichen Groupies kann man die Wohnungstüre öffnen und braucht sich nicht zu überlegen, wofür man die Siegesprämie ausgibt.



Sie können die anderen Rallye-Teilnehmer beliebig umbenennen

Alle Jahre wieder steigen kurz hintereinander in verschiedenen Ländern der Welt die Unfallzahlen steil an. Kenner wissen, was sich hinter diesen nüchternen Statistiken verbirgt: Die World Rally Championship. Die letzte Station der handverlesenen Schlammfahrer ist Großbritannien. In vier Tagen und drei Nächten verstören sie mit Ihren getunten Fahrzeugen die behäbigen Rinder und sorgen für Chaos auf den Wirtschaftswegen verschlafener walisischer und nordenglischer Grafschaften.

Europress widmet sich mit seinem aktuellen Produkt ausdrücklich diesem speziellen Ereignis. Man fährt sich auf drei kurzen Strecken mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad ein, bevor es weiter geht mit dem eigentlichen Rennen: Auf 35 Abschnitten zeigt sich, wer nicht nur das Gas-



Nachtfahrten müssen für einen Sieg gemeistert werden

THOMAS WERNER

Regen prasselt auf die Motorhaube – unermüdlich fegen die Scheibenwischer das Wasser von der Windschutzscheibe, während ich mich mit Vollgas auf das Ziel zubewege. Mein Beifahrer warnt mich noch vor einer engen Kurve, doch es ist zu spät: praktisch ungebremst rase ich in sie hinein und werde trotz verzweifeltem Gegenlenkens aus der Kurve hinausgetragen. Damit wäre der gute Tabellenplatz verschenkt, möglicherweise der Gesamtsieg verscherzt. Hoffentlich verläuft die nächste Etappe günstiger.

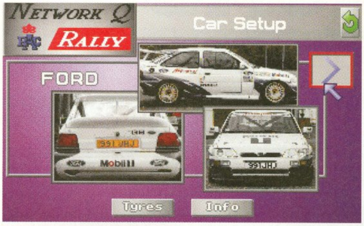
Einen Atmosphärebonus hat Rally auf jeden Fall – wenn Schneeflocken die Sicht behindern, reibt man sich reflexartig die Hände warm. Leider sind die Schwachpunkte nicht wegzuleugnen: Die Bremse reagiert ausgesprochen flott – für meinen Geschmack zu flott, denn selbst wenn man nur die Geschwindigkeit ein wenig drosseln will, hat man unversehens eine Vollbremsung hingelegt. Die Fahrzeuge sind robuster als jedes bei einer Rallye antretende Auto; Zusammenstöße mit dem Pflanzenreich oder Passanten hinterlassen kaum Spuren.

Ist die Grafik im Rennen selbst leicht rucklig aber vergleichsweise nett, so sind die Menüs und digitalisierten Bilder wirklich grauslig geraten. Wer gerne bei einer zünftigen Landstraßen-Rallye mitfahren möchte, den wird all das nicht stören. Andere Zeitgenossen werden höchstens durch die simple Bedienung angelockt, ansonsten ist der Spielspaß auf Dauer bescheiden.

IM WETTBEWERB

Indy Car Racing	87
Car & Driver	83
Lotus	70
RALLY	**64**
Nigel Mansell	62

Indy Car Racing (siehe Test auf Seite 56) ist und bleibt unumschränkter Herrscher des Renngenres. Sowohl Technik als auch Spielspaß dieses Programms sind Rally haushoch überlegen. Ein eher Action-lastiges Ausprobieren von Traumautos bietet Electronic Arts' Car & Driver. Das auch mit zwei Personen gleichzeitig spielbare Action-Gerase Lotus und das sehr schlichte Nigel Mansell's World Championship setzten auf Bleifuß pur, während Rally Ihnen ein gewisses fahrerisches Können abverlangt.



Hier wählt man das passende Gefährt fürs Rennen aus

pedal durchtreten kann, sondern sein Fahrzeug wirklich beherrscht.

In zahlreichen Menüs verändern Sie die Voreinstellungen – so entscheiden Sie sich z.B., ob der Rückspiegel angezeigt werden soll und das Fahrzeug unzerstörbar ist. Außerdem wird auf Wunsch automatisch vor Kurven gebremst oder der passende Gang eingelegt. Weiterhin legt man fest, ob neben den zahlreichen Computergegnern auch andere Menschen am Rennen teilnehmen. Bei der Variante mit mehreren Mitspielern wird nacheinander gefahren – entscheidend ist die bis zum Ziel benötigte Zeit.

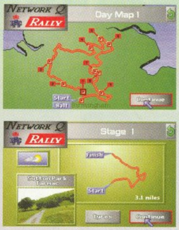
Unter mehreren Rennwagen und für die verschiedenen Straßen- bzw. Wetterverhältnisse geeigneten Reifentypen wählen Sie aus. Vor jeder Etappe besteht zudem die Möglichkeit, Reparaturen durchführen zu lassen. Schließlich beschädigen unter anderem ein wilder Fahrstil und das zu späte Schalten in einen anderen Gang diverse Fahrzeugteile.



Auf Schnee rutscht es sich besonders gut

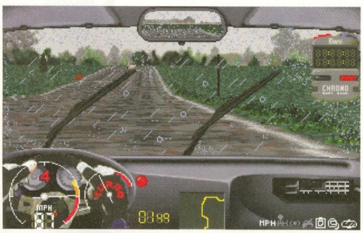
Für die Instandsetzungsarbeiten ist allerdings eine limitierte Zeitspanne angesetzt, wodurch man gegebenenfalls Prioritäten setzen und mit gewissen Defekten antreten muß.

Die Grundfunktionen des Autos sind: beschleunigen, bremsen, nach links oder rechts steuern. Hinzu kommt – wenn aktiviert – die Bedienung des Schalthebels. Muß ein Gang gewechselt werden, dann leuchtet ein kleines Licht am Armaturenbrett auf. Der Beifahrer flüstert dem Rallye-Piloten per Sprachausgabe Tips zum Streckenverlauf ins Ohr, die gleichzeitig in Schriftform erscheinen. Auf diese Weise ergehen Warnungen vor scharfen Kurven, Fahrbahnverengungen oder stoßdämpferfeindlichen Unebenheiten. Auf einer eingeblendeten Karte erkennen Sie, welche Überraschungen der Streckenverlauf noch bereithält. Als Bonus sind sämtliche Etappen samt Längenangabe, Straßenbelag und zu erwartenden Wetterverhältnissen im Handbuch abgedruckt.



Die zu absolvierende Etappe wird vor der Startfreigabe angezeigt

Neben Teerbelag, Sand, Schlamm und Schotter muß man sich auf Nachtfahrten, Regen und Schnee einstellen. Links und rechts der Piste stehen Schaulustige und hoffen auf einen möglichst spektakulären Unfall. Die unschuldigen Alleebäume hingegen senden Stoßgebete gen Himmel, daß Sie nicht mit einem von ihnen kollidieren. Um nicht vor Erschöpfung angesichts der vielen Rennabschnitte des nachts vor seinem Rechner zusammenzubrechen, darf der schlafbedürftige Computerspieler dankenswerterweise den Spielstand speichern. **(tw)**



Englischer Dauerregen ist natürlich ebenfalls im Programm implementiert

RALLY

❏ PC/XT	❏ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❏ Roland	❏ General Midi
■ Tastatur	❏ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Europress
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM : min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte.

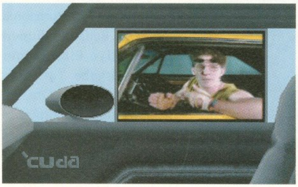
Besonderheiten: Sprechender Beifahrer gibt Tips zum Streckenverlauf.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, VGA und Joystick.

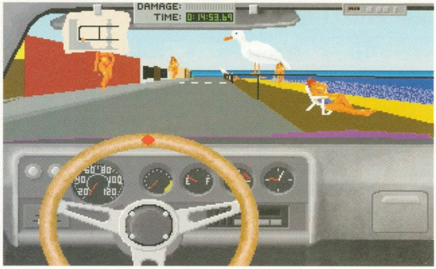
64

Spiele-Tests

BACKROAD RACERS



Dummerweise haben die Videosequenzen auf manchen Soundkarten keinen Ton



Keine Zeit für's Surfen: Auch am Strand muß das Gaspedal durchgetreten werden

Modellbau-CD, zweiter Versuch: Revells neues Rennspiel beschäftigt sich mit handgetunten amerikanischen Manta-Varianten.

Das erste CD-ROM von Modellbau-Profi Revell namens »European Racers« war für den Modell-Fan recht interessant, bot spielerisch jedoch nur ein reichlich müdes Autorennen. Jetzt gehen die »Backroad Racers« vom selben Programmierteam an den Start. Statt Porsche und Ferrari treten diesmal amerikanische Flitzer an, die man auf Hinterhof-Rennstrecken und Crash-Duellen finden kann. Die vier ausgesprochen funktionalen (um nicht zu sagen häßlichen) Modelle kann man nicht nur am Bildschirm mittels CAD-Simulation zusammenbauen, sondern auch in ein 3D-Rennspiel führen.

Vier verschiedene Rennstrecken mit jeweils einem charakterstarken Gegner warten auf Sie. Sei es der Surfer-Dude am Strand oder der Holzfäller-Typ im Nationalpark: Autofahren können sie alle. Doch bevor Sie sich zum Duell mit den markigen Personen treffen, müssen Sie erstmal die Rennstrecke finden, die sich irgendwo in einem Gewirr rechtwinkliger Straßen versteckt.



Wo soll man die Windschutzscheibe hinkleben? Das CD-ROM weiß Bescheid.

Das simple Autorennen wird von einem Modellbaukurs umrahmt, der aber in weiten Teilen identisch vom European-Racers-CD-ROM übernommmen wurde. Die Bauanleitungen für das der Packung beiliegende Modell sowie drei andere Sportflitzer zeigt 3D-Animationen in Super-VGA-Qualität.

Etwas Murks haben die Programmierer beim Soundkarten-Support gemacht. So hört man mit fast jeder Soundblaster-kompatiblen Karte Musik und Soundeffekte – nur die Sprachausgabe bei den Videos bleibt stumm, solange man nicht mühsam die CONFIG.SYS-Datei ändert und einen speziellen Treiber lädt, was auch nicht bei jeder Soundkarte geht. Das hätten die Programmierer besser in den Griff bekommen sollen. **(bs)**

BORIS SCHNEIDER

Man wird das Gefühl nicht los, dieses CD-ROM schon einmal gekauft zu haben: In weiten Teilen sind die Backroad Racer mit ihren Europa-Kollegen völlig identisch. Die Rennstrecken sind weiterhin hirnrissig mit langen Geraden und viel zu engen 90-Grad-Kurven versehen und damit eigentlich kaum befahrbar. Immerhin hat man die Hintergrundgrafik der vier Strecken in wesentlichen Punkten geändert. Trotzdem bleibt das Rennspiel eine Niete – die Macken im Spielprinzip wurden nicht ausgebessert sondern sogar noch verstärkt: Wer den Wagen reparieren will, muß jetzt in eine Garage reinfahren – aber wie kommt man ohne Rückwärtsgang da wieder beulenfrei raus? Diesmal kann auch der Modellbau-Teil das verkorkste Rennen nicht mehr retten: Die Animationen zeigen nur die vier neuen Modelle, die Videoclips sind sogar völlig identisch mit denen von Vorgänger European Racers – so nicht!

BACKROAD RACERS

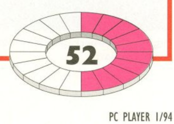
❏ PC/XT	❏ 286	■ 386/486
❏ EGA	❏ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❏ Roland	❏ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

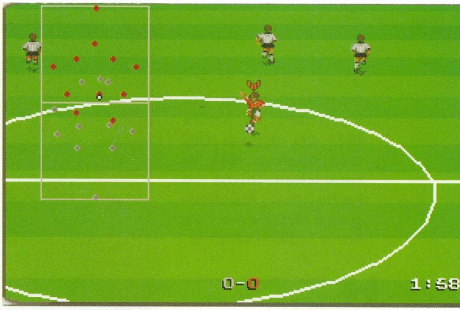
Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Revell
Ca.-Preis	DM 140,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel Sprachausgabe
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: ca. 500 KByte und 3 MByte EMS frei
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten: Modellbausatz liegt in der Packung

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit Super-VGA und Joystick





Mit weiten Bällen verlagert man das Spielgeschehen schnell in Richtung Strafraum

STRIKER

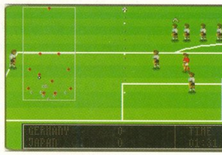
Machen Sie sich ein leichtes Leben mit den brasilianischen Rasen-Rastellis oder können Sie gar die Faröer Inseln zum Weltmeister-Titel fahren?

Während die Bundesliga-Winterpause Fußballanhängern trostlose Samstagnachmittage beschert, spuckt die Softwareindustrie munter eine Kicker-Simulation nach der anderen aus. »Striker« vom englischen Programmierteam Rage ist ein schnelles Action-Fußballspiel. Zwar gibt es auch Liga-Modus und Formationswahl, aber der eigentliche Spielablauf entpuppt sich als fröhlich-schlichtes Gebolze.
Nach der Wahl der Mannschaften (satte 64 Nationalteams von Albanien bis Wales stehen zur Wahl) werden Sie mit einer originellen Spielfeld-Darstellung verblüfft. Der grüne Rasen wird von schräg oben gezeigt; Fußballer, die weiter weg stehen, werden etwas kleiner dargestellt. Durch diesen perspektivischen Kniff gibt's einen manierlichen 3D-Effekt, der durch das Augen-umschmeichelnde Supersanft-Scrolling unterstützt wird.
Schon auf der langsamsten von vier Spielgeschwindigkeiten kickt es sich ausnehmend flott. Die Programmierer haben dabei eine technische Effektivität drauf, die man sich bei Origin mitunter wünschen würde: Auch auf 286er-Systemen ist die Spielgeschwindigkeit noch erträglich.



Bei Elfmetern gibt es diese Nahaufnahme zu sehen

Bei der Steuerung hält sich der Tiefgang in Grenzen. Ein Feuerknopf dient als Universal-Auslöser für Pässe und Schüsse; je länger er gedrückt wird, desto vehementer wird das Leder gekickt. Schöne Direktabnahmen sind bei gutem Timing möglich; segelt der Ball halbhoch herein, riskiert Ihre Spielfigur auch mal einen Kopfball. Sie steuern immer den Akteur Ihres Teams, der dem Ball am nächsten steht. Greift der Gegner an, versucht man ihm mit mehr oder weniger legalen Mitteln das Leder wieder abzujagen. Fouls im Strafraum werden mit Elfmetern geahndet. In einer Nahaufnahme haben Sie dann das Vergnügen, mit übermenschlichen Reflexen und viel Glück den Strafstoß abzuwehren.
Die Torwart-Steuerung überlassen Sie wahlweise dem Computer (der anständig hält) oder versuchen sich selber an einigen Glanzparaden (laufen dabei aber Gefahr, mit einer Fliegenfänger-Leistung den Sieg zu vermasseln). Links oben ist während der Partie eine Art Spielfeld-Scanner zu sehen. Auf einen Blick läßt sich feststellen, wie die Fußballer gerade über den gesamten Platz verteilt sind. Vor allem bei Standard-Situationen wie Ecken und Freistößen lohnt sich ein Blick auf diese Karte. Neben den üblichen Einstellungen wie Matchdauer, Tempo oder Zwei-Spieler-Modus dürfen Wind, Bodenverhältnisse und Dauer der Verlängerung justiert werden. **(hl)**



Es darf gemauert werden – gleich kommt der Freistoß angezischt

HEINRICH LENHARDT

Die Weltmeister fallen nicht vom Himmel, aber Striker spielt sich immerhin in Uefa-Cup-Ränge vor. Auf Dauer ist dieses nette Gekicke ein wenig substanzarm, was die Steuerung angeht. Ähnlich wie bei Sensible Soccer und Goal haben sich die Programmierer ganz auf schnelle Action konzentriert. Die Burschen sollten sich mal die Steuerungsvielfalt von NHL Hockey ansehen und eine ähnlich intelligente Fußball-Simulation schreiben.
Sei's drum – in allen anderen Sparten schneidet Striker sehr zufriedenstellend ab. Die Grafik ist nicht gerade die bunteste, überzeugt aber durch die raffinierte Perspektive.
Spielmodi (inklusive WM-Turnier) gibt's reichlich und von der Freistoßmauer bis zum Platzverweis ist Striker erfreulich regelfest. Liebhaber unkomplizierter Fußball-Action werden's mögen.

STRIKER

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Rage Software
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Einstellbare Geschwindigkeit, 64 unterschiedlich starke Nationalteams.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und VGA.



Spiele-Tests

Verhüterli-Alarm am Rechner: Al Lowe läßt Sie erneut auf den Spuren des in deutschen Büros so beliebten Möchtegern-Casanovas Larry Laffer wandeln.



Larry gewährt tiefe Einblicke in die Abgründe des männlichen Gefühlslebens

LEISURE SUIT LARRY 6

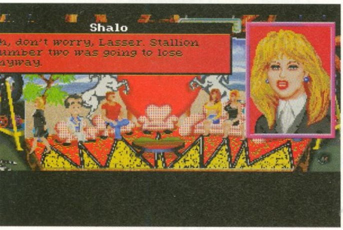
– SHAPE UP OR SLIP OUT –

Hormone sind aus unserem Organismus nicht wegzudenken. Unermüdlich regeln die kleinen Helfer komplizierte Abläufe, lassen beispielsweise Bärte sprießen, die Haare ausfallen, versetzten uns scheinbar grundlos in überschwängliche Euphorie und sind nicht ganz schuldlos, wenn wir unsere Umwelt grimmig anfunkeln. Ja, wir haben es nicht leicht mit diesen unscheinbaren Substanzen, die schon in Spurenmengen einen ganzen Tag versauen können.

Am Hinterhältigsten sind die Sexualhormone – ihr erklärtes Ziel ist es, das schön geordnete Leben eines heranwachsenden Jünglings durcheinanderzuwirbeln. Die Modelleisenbahn wird plötzlich zweitrangig und ehedem unbekannte Gelüste durchströmen den jungen Körper: Wie schön wäre es, wenn die nette Rothaarige aus der Parallelklasse einmal herübersehen würde – oder doch lieber nicht, denn allmorgendlich haben sich die lästigen Pickel erneut vermehrt. Ist das pubertäre Märtyrium dann durchschritten und das Gesicht wieder vorzeigbar, werden die Probleme noch größer: So viele Frauen und so wenig Selbstbewußtsein, das nicht reicht, um auch nur eine von ihnen zu Butterstreuselkuchen einzuladen.

Wie gut, daß es Larry Laffer gibt. Ein Aufreißer, dem keine Selbstzweifel den Schlaf rauben, auch wenn er eine gnadenlose Abfuhr erhält. Sierras Serienheld erlaubt es dem frustrierten Computerbenutzer, in die Rolle eines Frauenhelden zu schlüpfen und so hemmungslos aufzureißen, daß selbst Casanova sich im Grabe umdrehen würde. Das Schicksal hält in diesem Larry-Teil einige sehr durchwachsene Überraschungen für den wandelnden Hormontopf: Routinemäßig inspiziert Laffer die Oberweiten der Strandschönheiten, als ihn eine TV-Talentsucherin entdeckt. In ihm sieht sie den idealen Verlierer für »Stallions« – einer Kontaktshow, bei der drei Frauen die Qualitäten zweier menschlicher »Hengste« beurteilen. Wie vorgesehen muß sich Larry mit dem Trostpreis zufriedengeben – zwei Wochen Aufenthalt im Kurhotel »La Costa Lotta«. Nach seiner Ankunft zeigt sich schnell, daß die Fernsehgesellschaft nicht gerade die Spendierhosen angezogen hatte, als sie mit dem Hotelmanager um die Kosten feilschte. Schlechter Service sowie ein Zimmer direkt neben Aufzug und lärmender Eismaschine sind Bestandteil der Ihnen zugedachten Behandlung.

Da das Gelände hermetisch abgeriegelt ist, scheinen vierzehn entsetzliche Tage bevorzustehen – wären da nicht all die knackigen Schönheiten, die statt der üblichen Herzpatienten und Magenkranken das Haus bevölkern. Besonders neun Frauen haben es dem Westentaschen-Herzensbrecher angetan. Eine jede scheint prinzipiell willig zu sein, insofern Larry ihr einen bestimmten Wunsch erfüllt. Stürzten sich früher die Junggesellen ganzer Ortschaften auf der Suche



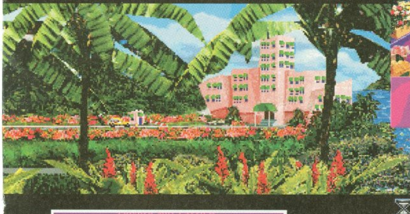
Wer von den beiden ist der wahre Hengst?

IM WETTBEWERB

Mit dem LucasArts-Hit Day of the Tentacle kann der neue Larry sowohl was den Humor als auch die Puzzlequalität betrifft nicht mithalten. Von den Liebesnöten eines in Ausbildung befindlichen Jungmagiers im 20. Jahrhundert berichtet das mit Bildern unterlegte Textadventure Spellcasting 301, während Freddy Pharkas durch sein stimmungsvoll-albernes Wildwest-Szenarium hervorsticht.

Larry 6 ist zwar leicht komplexer und zweideutiger als der verklemmtere Vorgänger, für die Oberliga der Abenteuerspiele reicht dies jedoch noch immer nicht.

Day of the Tentacle	93
Spellcasting 301	77
Freddy Pharkas	68
LEISURE SUIT LARRY 6	**64**
Leisure Suit Larry 5	62



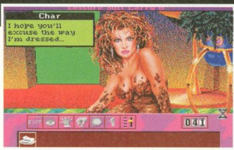


Vorsicht, wenn eine private Spezialbehandlung versprochen wird...

Ob Sie herausfinden, was diese Maschine mit Erotik zu tun hat?

In dieses Hotel verschlägt es Laffer auf der Suche nach neuen Abenteuern





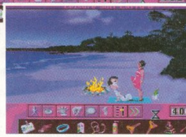
Welcher Mann drückt nicht gerne ein Auge zu und entschuldigt das zwanglose Outfit

nach Edelweiß für die Dorfschönheit in Alpenschluchten zu Tode, sind Larrys Aufträge diffiziler. Während die eine Dame von schmucken Handschellen träumt, möchte eine andere ihren Vibrator mit neuen Batterien bestücken. Wer Frauen deren Wünsche von den Augen abliest, obwohl er es auf ganz andere Körperteile abgesehen hat, der läßt sich durch solche Begehren nicht aus der ureigenen souveränen männlichen Ruhe bringen. Hier heißt es einen ruhigen Kopf bewahren, will man keine Flaute in der Hose.

Mausgesteuert schleicht Larry durch die Gänge und sammelt sämtliche Gegenstände ein, derer er habhaft werden kann. Mit einem Druck auf die rechte Maustaste oder ein Anklicken des entsprechenden Symbols in der Menüleiste verändert man nicht nur den Zeiger sondern wählt die auszuführende Aktion. Das Auge steht für das Untersuchen von Objekten, mit der gespreizten Hand manipuliert man Dinge und öffnet Türen, die Sprechblase löst Unterhaltungen aus und der Reißverschluß leitet intensive Annäherungsversuche ein. Hinzu kommen ein Greif- und ein Laufsymbol.

Das Inventar ist ständig eingeblendet, was das Spielen erheblich erleichtert. Eine Punktanzeige informiert über die bislang erzielte Leistung und per Vorspulknopf überspringen Sie als Minderjähriger oder guter Katholik mehrdeutige Szenen. Damit Sie vor lauter Sinneseindrücken nicht schusseligerweise das Sichern von Spielständen vergessen, ist eine automatische Abspeicherfunktion mit variablem Intervall vorgesehen. Die Gespräche mit anderen Personen können nicht direkt beeinflußt werden – ist ein Dialog gestartet, bleibt Ihnen nur das andächtige Ablesen der Texte.





Diese Verabredung am Strand nimmt eine unverhoffte Wende

Windows-Freunde werden aufjauchzen ob des Umstands, daß sich neben der DOS-Ausführung eine spezielle Version für ihr Fenster-Betriebssystem auf den Installationsdisketten befindet, wohingegen Joystickfans und Tastatur-Traditionalisten wegen ausschließlicher Mausunterstützung gezwungen sind, zukünftig einen Nager zu beherbergen. **(tw)**

THOMAS WERNER

Es ist bestimmt kein Zufall, daß Larrys Schöpfer Al Lowe nicht gerade ein Adonis ist, bei dessen Anblick die Frauenherzen höher schlagen. Wohl deshalb betrachtet er das menschliche Paarungsverhalten mit einem ausgesprochen bissigen Blick und landete mit diesem Thema einen Volltreffer bei den unter Triebstau leidenden männlichen PC-Besitzern.

Augenzwinkernd behandelt Lowe ein für das prüde Amerika äußerst brisantes Thema – doch die noch immer durchscheinende U.S.-Verklemmtheit läßt das Spiel stellenweise leicht peinlich wirken. Er balanciert manchmal ausgesprochen ungeschickt zwischen Satire, Homophobie und schwüler Schlüpfrigkeit.

Muß man anfangs ob einiger Gags schmunzeln, gefriert das Lächeln spätestens, wenn Puzzles gelöst werden sollen. Es gibt hier eigentlich nur zwei Arten von Rätseln: kinderleichte und unfaire.

Logik hilft Ihnen meist nicht weiter – gnadenloses Ausprobieren ist der erfolgversprechendste, aber auch langwierige Weg zum Erfolg. Trotz Markierung am Mauszeiger ist nach wie vor pixelgenaues Klicken vonnöten.

Die schicken Bilder und die ironisch inszenierte Art und Weise, auf die der Donald Duck unter den Aufreißern auf seine recht ergebnislosen Beutezüge geht, versöhnen allerdings ein wenig mit den vorhandenen Schwächen. Ein für Sierra großer Fortschritt ist es, daß nach einem Ableben einfach an der gleichen Stelle weitergemacht werden darf. LucasArts-Niveau ist jedoch immer noch nicht in Sicht.

LEISURE SUIT LARRY 6

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 11 MByte

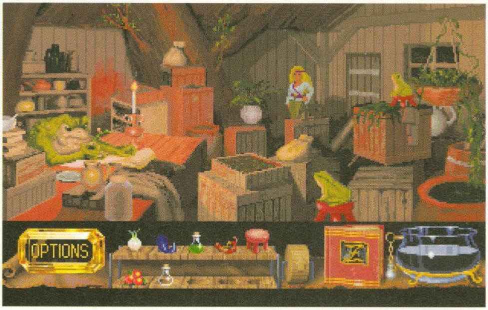
Besonderheiten:
Das Programm kann sowohl für DOS als auch für Windows installiert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

64

Das neue Adventure der Macher von »Legend of Kyrandia« ist endlich da. Jung-Magierin Xanthia soll den Fluch brechen, der ihre Heimat häppchenweise verschwinden läßt.

THE HAND OF FATE



Wiedersehen mit Kyrandia, dem Tummelplatz vieler etwas merkwürdiger Typen

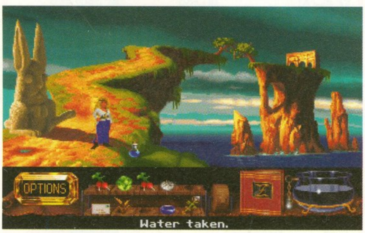
Kyrandia verschwindet. Stück für Stück. Fels für Fels. Baum für Baum. Die Regenten des sagenhaften Landes sind verzweifelt; vergeblich wälzt die magische Elite einschlägige Referenzwerke. Ein solch verheerender Fluch ist unbekannt – von einem Gegenmittel ganz zu schweigen. In solch schweren Zeiten ist man nicht wählerisch, was die Reputation der Helfer betrifft. Eines Tages taucht ein gewisser Marko auf, dessen seltsamer Gefährte die »Hand des Schicksals« ist – eine Art überdimensionaler Handschuh ohne Körper. Das intelligente Händchen präsentiert den versammelten Magiern eine aufsehenerregende Theorie: In der »Mitte der Welt« müsse man einen sagenhaften Anker bergen, um den Fluch zu brechen.



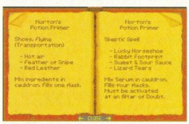
»Wie bitte – ich?« – Zanthia ist verblüfft, daß ausgerechnet sie den magischen Anker besorgen soll

Auserwählt für diese ebenso ehrenvolle wie schwere Aufgabe wird ausgerechnet Xanthia, die jüngste und impulsivste Alchemistin. Das Mädchen ist nicht direkt begeistert, aber in einer solch verzweifelten Lage gibt es wenig Möglichkeiten, sich dem Urteil der Hand zu widersetzen. Just als sie aufbrechen will, stellt sie fest, daß ein unbekannter Dieb ihre Hütte verwüstet hat. Zauberbuch und Kessel sind verschwunden – wie soll Kyrandia noch gerettet werden? Doch beim Durchsuchen von Baumstümpfen finden sich immerhin ein kleiner Kessel und Zanthias Buch mit Anfängersprüchen von der Alchemieschule – besser als gar nichts.

»The Hand of Fate« ist das zweite Adventure des US-Programmierteams Westwood, das vor gut einem Jahr mit »Legend of Kyrandia« einen starken Einstand in diesem Genre vor-



Westwood vertraut wieder auf ein super-einfaches Anklick-System, das ganz auf Verben und Icons verzichtet



Um einen Zaubertrank zu brauen, müssen Sie erst mal die notwendigen Zutaten auftreiben

HEINRICH LENHARDT

Auch wenn der Kyrandia-Nachfolger einen eigenständigen Namen bekommen hat, kann er die Verwandtschaft nicht leugnen. Hand of Fate bietet das selbe extrem vereinfachte Anklick-System. Einsteiger-freundlicher geht es nicht mehr; die einzige Aktion, die Sie beherrschen müssen, ist das Klicken mit dem linken Mausknopf. Daß sich die Puzzles auf eher schlichte »entdecke/nehme/benutze«-Konstruktionen reduzieren, ist unvermeidbar, doch wenigstens sind die Rätsel logisch. Das hübsch ausstaffierte Szenario schreit nach einer Karte. Die Verirr-Gefahr ist zwar gering, aber mitunter läppern sich die Routinewege durchs Pendeln – direkte Schauplatz-Anwahl per Kartenklick wäre nett gewesen.

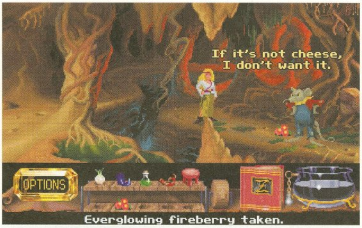
Spaß macht Hand of Fate schon, aber der große Innovations-Kick ist nicht dabei. Die Packungsrückseiten-Texte mühen sich zwar redlich, aber bei der »Breakthrough Trulight Technology« handelt es sich um ein leidlich aufregende Licht- und Schatten-Effekte – das haben wir doch alles schon mal gesehen, Jungs. Und was soll das neue »State-of-Mind System« sein? Ich habe davon nicht viel bemerkt.

Story und Humor sind gelungen. Zenthia ist weit mehr als die Quotenfrau im Abenteuerspiel-Genre; mit ihrem gesunden Selbstvertrauen ist sie ein herrlicher Kontrast zu den spießigen King's-Quest-Jammerlappen, die Sierra so gerne bemüht. Ein netter Nachfolger zu einem hübschen Adventure – nicht mehr und nicht weniger.

IM WETTBEWERB

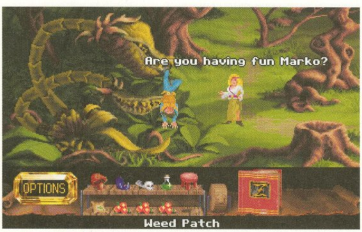
Zum Jahreswechsel hat sich viel bei den Grafik-Adventures getan; fast alle prominenten Hersteller haben Neuerscheinungen parat. Hand of Fate schneidet nicht überragend, aber sehr passabel ab. Wem Sam & Max zu wild, und Simon sowie Goblins 3 zu frustrierend sind, der ist beim stilvollen Abenteuer mit der neuen Heldin Xanthia gut aufgehoben. Alte Kyrandia-Fans werden den komplexeren Nachfolger sowieso weit oben auf ihre Einkaufliste setzen.

Sam & Max	89
HAND OF FATE	**79**
Legend of Kyrandia	77
Simon the Sorcerer	75
Goblins 3	67



Nagetiere haben eine Vorliebe für Käse-Spezialitäten – jagen Sie ihm magisch einen Schreck ein

legte. Das neue Spiel ist zwar kein offizielles »Kyrandia 2«, bietet aber unübersehbare Parallelen bei Grafik, Humor und Bedienung. Um Xanthia zu steuern, genügt der linke Mausknopf. Klicken Sie an eine beliebige im Stelle im Bild, um die Heldin dorthin laufen zu lassen. Klickt man auf einen interessanten Gegenstand, folgt eine nähere Beschreibung. Handelt es sich dabei um ein bewegliches Objekt, wird es automatisch eingesammelt. Ähnlich wie bei Sierras Adventure-System müssen Sie ein wenig aufpassen, kein Detail zu übersehen. Der Cursor nimmt nicht automatisch eine andere Form an, wenn er über ein wichtiges Detail bewegt wird. Um wiederum einen bereits eingesammelten Gegenstand an einer bestimmten Stelle zu benutzen, klicken Sie ihn im Inventar an. Der Cursor nimmt die Gestalt dieses Objekts an; klicken Sie nun auf die Person oder den Gegenstand, mit dem Sie es anwenden wollen.



Markos Versuche, sich als Beschützer aufzuspielen, sind von wenig Erfolg gekrönt

Ein wichtiges Hilfsmittel zum Lösen einiger Puzzles ist Magie. Durch Anklicken von Zanthias Zauberbuch am unteren Bildrand sehen Sie eine Liste der verfügbaren Sprüche. Rechts davon befindet sich der Kessel, den Zanthia zum Mixen magischer Tränke benutzt. Folgen Sie den Rezeptanweisungen genau. Alle erforderlichen Zutaten müssen in den Kessel gegeben werden, um den gewünschten Cocktail zu erhalten. Wirft man nur eine falsche Ingredienz dazu, ist die Brühe verdorben – alles ausschütten und von neuem mit dem Mixen beginnen. Sackgassen-Gefahr besteht aber nicht; Zutaten wie Zwiebeln, heißes Wasser oder Krokodilstränen können immer wieder neu besorgt werden.

Sobald ein Trank vollendet ist, genügt ein Klick auf eine leere Flasche im Inventar, um ihn abzufüllen. Der Kessel ist dann für die nächste Rezeptur frei. Im Spielverlauf kreuzt Zanthia immer wieder die Wege von Marko und seiner Hand. Anscheinend hat sich der gute Mann in unsere Heldin verliebt, doch seine Balz-Versuche enden immer in für ihn peinlichen Situationen (...was Zanthia zu geschliffenen Kommentaren wie »Why don't you go play with your hand?« veranlaßt – wir freuen uns schon auf die deutsche Übersetzung!). Überhaupt ist die junge Dame eine sehr energische Person. Wer ihr blöde kommt, wird angepflaumt; nervigen Sumpfmonstern dreht sie auch schon mal einen Knoten in die Zunge – forsch! Angesichts von solch frauenfeindlichen Meisterwerken wie »Larry 6« (bitte umblättern) oder den »Robo Babes« muß man für Zanthia doppelt dankbar sein – endlich mal eine HeldIn mit Format. **(hl)**



Frosch, werd' nicht frech: Zanthia hat keine Zeit für Faxen

THE HAND OF FATE

❏ PC/XT	❏ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❏ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Westwood / Virgin
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM min.: 570 KByte + 1 MByte EMS

Festplattenplatz: ca. 17 MByte

Besonderheiten: Nachfolger zu Legend of Kyrandia.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

79

ALIEN BREED



Neues aus dem Waffenangebot: Der Laser prallt an Wänden ab

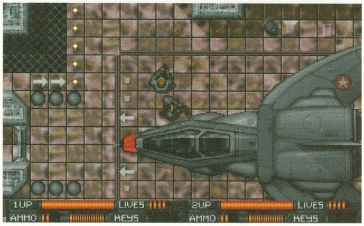
Raschel, Röchel, Schnöpf – die Aliens sind los! Bis an die Zähne bewaffnete Raumfahrer stellen sich einer Übermacht außerirdischer Monster entgegen.

Ja, das mögen die Aliens gerne, wenn unvorsichtige Raumfahrer herangetapst kommen. In knusprige Schutzanzüge gehüllt, geben diese Vertreter der Spezies Homo Sapiens einen besonders leckeren Pausensnack ab. Gruseliger wird eine Mahlzeit nur noch, wenn Anke Huber in ihre Milchschnitte beißt. Doch die Herren Johnston und Stone vom interplanetarische Korps sind nicht gewillt, als Brunch in den Mundwerkzeugen der krabbeligen Außeriridischen zu enden. Mit schweren Geschützen bewaffnet durchkämmen sie die Stockwerke von Raumschiffen, in denen die unheimlichen Kreaturen das Kommando übernommen haben.

Ridley Scotts höchst nervenzerfetzender SF-Thriller »Aliens« hat mal wieder als Inspiration für ein Computerspiel herhalten müssen. Die Programmierer von »Alien Breed« waren sichtlich bemüht, die unheimliche Atmosphäre samt der wuseligen Hauptdarsteller einzufangen. Alleine oder zu zweit im Team durchschreiten Sie die Monster-infizierten Korridore. Jedes Stockwerk bietet eine andere Aufgabe. In der Regel muß eine bestimmte Anzahl von Reaktoren zerstört oder Türen versiegelt werden; anschließend rennt man eiligst zum Ausgang, bevor eine Explosion für ein vorzeitiges Spielende sorgt.

Das Szenario wird aus der Vogelperspektive gezeigt, scrollt je nach Grafikkarte mehr oder weniger geschmeidig in alle Richtungen und verrät ob sichtlicher Farbarmut seine Amiga-Wurzeln. Immerhin zirpt und knackt es höchst effektvoll aus dem Lautsprecher; die Soundblaster-Effekte machen bei der Atmosphäre einige Pluspunkte wieder gut.

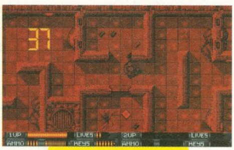
Beim Herumirren in den betont unübersichtlichen Levels ballern Sie ständig auf die herumhuschenden Aliens, sammeln Schlüssel, Geld, Munition und Erste-Hilfe-Kästen. Damit füllen Sie die Reserven an Lebensenergie und Schüssen auf; nur mit den Schlüsselkarten lassen sich zahlreiche



Mit Teamwork hilft man sich im Zwei-Spieler-Modus gegenseitig

HEINRICH LENHARDT

Die PC-Actionlücke schwindet langsam dahin: Alien Breed ist ein Ballerspiel von nicht unangenehmer Schlichtheit, das entfernt an Spielhallen-Klassiker wie »Gauntlet« erinnert. Die Alien-Patrouille kann hinter jeder Ecke auf neue, hungrige Passanten stoßen; zumindest kurzfristig ist für Spannung gesorgt.
Der Sound wird der Grusel-Intension noch gerecht, doch die Grafik ist mir über weite Strecken zu uninspiriert. Alle paar Levels gibt's neue Bodenfliesen oder zur Abwechslung mal Aliens mit blauen Augen, aber auf Dauer ist das zu wenig Abwechslung. Die Programmierer haben zudem für eine Reihe von Frustquellen gesorgt. Von der umständlichen Paßworteingabe bis zur Umwandlung der wichtigen Levelkarte in ein teures Extra müssen Sie einige Nervigkeiten erdulden.
Für den Normalspieler bietet Alien Breed nicht genug Kitzel, um die Mängel bei Grafik und Spieldesign aufzuwiegen. Das ist einzig ein Fall für Action-Spezialisten, die öfters mal einen Kumpel zum Monsterverbraten vor den PC schleifen können. Im Team-Modus gewinnt das etwas stupide Alien-Dezimieren das eine oder andere Originalitäts-Körnchen.



In einigen Missionen müssen Sie schleunigst den Ausgang erreichen...



...bevor die ganze Bude in die Luft fliegt



Hinter der verriegelten Feuertür kann das Alien nicht gefährlich werden

Türen öffnen. An den sporadisch über die Etagen verteilten Computer-Terminals läßt sich das Kleingeld einsetzen: Verschiedene Waffen stehen ebenso zur Wahl wie ein Scanner, mit dem man sich jederzeit im Spiel eine Karte des momentanen Levels anzeigen kann. Dieses praktische Utensil ist aber dermaßen teuer, daß Sie es sich anfangs nicht leisten können. Ohne den Scanner läßt sich die Karte nur an einem Computer abrufen.

Bereits absolvierte Runden lassen sich durch Paßwort-Eingabe überspringen. Allerdings muß man erst mal im Spiel zu einem Terminal vordringen, um dort das Paßwort einzugeben. Wäre eine direkte Level-Anwahl vom Hauptmenü aus wirklich so ein gewaltiger Programmieraufwand gewesen? Für den Zwei-Spieler-Modus gibt's immerhin die nette »Share Credits«-Option, bei der man sich alle Bildschirmleben brüderlich teilt. **(hl)**

ERSTE SCHRITTE

Level-Anwahl leicht gemacht: Gehen Sie im ersten Level zum Computer (Gang nach links, dann gleich nach oben). Während das Hauptmenü angezeigt wird, tippen Sie »blind« ein Paßwort ein (es gibt für diese Funktion keinen Menüpunkt!). Mit Return abschließen, Computermenü verlassen und schon werden Sie in eine andere Stufe gewarpt. Die Paßwörter lauten: AAJIHGDDC, CGGHDGGDG, HDICICCII, IDHEHDGCC, IJIIDIHEC, CFDFEFEFJ, JIIJIIIIC, AAAABAAAA, CCGDGBBB, HHIAAJJIG, GGDDJJHFD, JIECBFGFF, HGGEDDCCB, HHHGFGDCC, IHDCHGHFF



Am Ende eines langen Spieleabends trifft man auf Mama Alien

ALIEN BREED

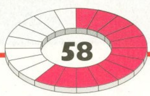
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Team 17
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage (mies lesbar)
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 588 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Soundblaster-Effekte erst ab 1 MByte RAM.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Digital-Joystick und schnelle VGA-Karte.



ACES OVER EUROPE



Bei der Übersetzung von »Aces over Europe« wurden sogar die Cockpit-Anzeigen englischer Flugzeuge nicht verschont

Nach zahllosen Verspätungen ist Dynamix neue Flugsimulation endlich in den Geschäften. Haben die Programmierer die lange Wartezeit gut genutzt?

Spiele-Tests

Schon seit dem Frühsommer des Jahres konnten Sie in der einen oder anderen Computerzeitschrift »Tests« von »Aces over Europe« lesen. Immerhin handelt es sich um eines der am heißesten erwarteten Programme, da Hersteller Dynamix mit den beiden Vorgängern »Red Baron« und »Aces over the Pacific« neue Maßstäbe setzte. Leider liefen die Programmierarbeiten nicht so glatt, wie geplant. Die Verspätung von mehreren Monaten begründet sich unter anderem in mehreren Programmierer-Wechseln und wochenlanger Suche nach spielerischen Bugs. Erst Mitte November sind die Autoren fertig geworden und lieferten zur Freude des deutschen Flugsimulationsfreunde erst eine deutschsprachige Version aus, bevor die Amerikaner sich in den europäischen Luftraum begeben konnten.


Wieder ein erfolgreicher Abschuß

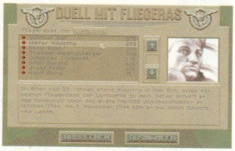
»Aces over Europe« ist eine historische Flugsimulation der Geschehnisse im Jahre 1944. Vom ersten Bröckeln der deutschen Front über die Invasion der allierten Truppen bis hin zum Sieg über das Nazi-Regime. Sie können die Geschehnisse dabei von drei Seiten betrachten: Als Pilot der Luftwaffe, der Royal Air Force oder der amerikanischen Air Force. Insgesamt 16 verschiedene Flugzeuge können Sie selbst fliegen, darunter praktisch alle Jagdflugzeug-Typen der beteiligten Parteien. Darunter sind zwei verschiedene Spitfire-Modelle sowie die ME-262, der erste Düsenjäger der Welt. Einige Flugzeuge tauchen im Spiel auf, können aber leider nicht von Ihnen gesteuert werden; dazu gehören praktisch alle großen amerikanischen Bomber wie auch die Ju-88 auf deutscher Seite. Hier zeigt sich klar, daß die Programmierer den Schwerpunkt eindeutig auf Luftkampf gelegt haben. Flugzeuge mit mehreren Geschützpositionen, die jeweils einzeln bemannt werden müssen, haben die Entwickler deswegen nur als Ziele eingebaut.

Wie schon seine Vorgänger legt »Aces over Europe« viel Wert auf seine Menüstruktur und die dem Spieler angebotenen Optionen. Wenn Sie beispielsweise den Menüpunkt »Einzelne Mission« anwählen, können Sie sich aus zehn verschiedenen Missionstypen genau das aussuchen, was Sie

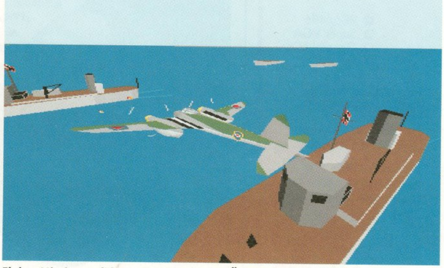
VERFALLSDATUM FÜR WERTUNGEN?

Mit dem Test von Aces over Europe zeigte sich der PC Player-Redaktion ein eindeutiges Problem der Wertungen: An sich ist das Spiel ein wenig besser als sein Vorgänger, Aces over the Pacific, das wir als Referenzspiel (ohne Test) Ende 1992 mit 92 Punkten bewertet haben. Trotzdem geben wir dem Nachfolger mit 84 Punkten eine wesentlich geringere Wertung. Denn in einigen Punkten kann sich Aces over Europe nicht gegen die moderne Konkurrenz durchsetzen; die Programmierer haben die anderthalb Jahre Abstand zwischen beiden Spielen nur unzureichend genutzt.

Dies nehmen wir zum Anlaß, in der nächsten Ausgabe von PC Player ältere Referenz-Spiele nach heutigen Maßstäben noch einmal zu bewerten und so die inzwischen nicht mehr zeitgemäßen Wertungen zu korrigieren. Auch Aces over the Pacific wird dann eine neue Wertung erhalten. Aus diesem Grund haben wir dieses Spiel auch nicht in unseren Vergleichskasten aufgenommen.



In Luftduellen gegen simulierte Fliegerasse aus dem zweiten Weltkrieg beweisen Sie Ihr Können


Einige Missionen führen Sie auch in den Ärmelkanal

BORIS SCHNEIDER

Wenn mir jetzt bitte jemand erklären könnte, warum ich über sechs Monate fingernägelkauend auf dieses Spiel warten mußte? Aces over Europe gibt sich wie eine bessere Missiondisk zu Aces over the Pacfic. Die Spieloptionen und Menüs sind nahezu identisch, nur die Gegner in der Luft sind anders.

Im technischen Bereich gab es eher Rückschritte. Der Sound klingt jetzt noch langweiliger. Von einem Soundblaster haben die Programmierer wohl nicht gehört; nur olle Adlib-FM-Sounds gibt es zu hören, solange man keine Roland-MT32-Karte hat.

Auch die 3D-Grafik läßt den Zahn der Zeit deutlich spüren. Mit höherer Auflösung dank Tall Res wirkt die leere Landschaft nur noch leerer. Was bei Aces over the Pacific dank des Wassers nicht so auffiel, ist bei diesem Spiel mehr als irritierend: Selbst Flugplätze sind flach und bieten nur einige wenige Gebäude. Städte sehen als grauer Fleck mit zwei oder drei Quadern nach den PC-Maßstäben von 1994 eher lachhaft aus.

Zum Glück haben die Programmierer die Stärken des Spiels erhalten können. Die Möglichkeiten der Missionswahl sind in der ganzen Branche immer noch unübertroffen, der Luftkampf gegen ein Fliegeras dank geschickter Programmierung der Gegner-Intelligenz immer noch ein Genuß. Kein schlechtes Spiel, aber eines, an dem die Innovation vorbeigelaufen ist.



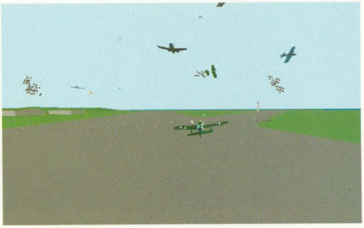
An Ihre Mitflieger können Sie einfach Funksprüche per Tastendruck übermitteln

gerade interessiert. Einer der interessantesten Menüpunkte ist gleich der erste: Im Luftkampf mit einem anderen Flieger-As können Sie feststellen, ob Ihre Fähigkeiten mit denen eines echten Profis mithalten können. Die Programmierer haben den einzelnen Assen, gegen die Sie antreten, unterschiedliche Persönlichkeiten gegeben, so daß sie sich im Luftkampf auch unterschiedlich verhalten.

Die anderen Missionstypen sind eher konventionell. Angriffe auf Bodenziele zu Wasser und in der Luft sind ebenso vertreten wie Abfang-Missionen und die Verteidigung des

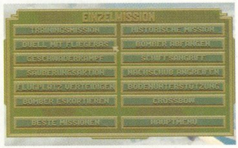


Auf langsameren Computern muß auf die normale VGA-Darstellung zurückgegriffen werden



Die Landschaft wirkt ziemlich kahl und leer; weiter entfernte Flugzeuge sind nur schwer zu identifizieren

eigenen Flugplatzes gegen feindliche Bomber. Zu jedem Missionstyp können Sie sich eine Reihe von Details einstellen. Das beginnt mit der Wahl der eigenen Seite über die Qualität der Gegner bis hin zu genauen Einstellungen des Schwierigkeitsgrads. Bei Missionen, die ein fernes Bodenziel enthalten, können Sie auch eine Karte abrufen und sich sogar auf digitalisierten Fotos das Ziel zeigen lassen.



Sie haben die Wahl aus 10 verschiedenen Missionstypen

Neben diesen Einzelmissionen können Sie aber auch eine Piloten-Karriere in einer der drei Parteien durchspielen. Sie legen dabei nicht nur den Namen des Piloten, sondern auch seinen ersten Einsatzort fest. Je nach Leistung innerhalb der Missionen werden Sie befördert, lernen neue Flugzeuge kennen und erhalten auch Orden. Der aktuelle Zustand der Karriere läßt sich selbstverständlich jederzeit abspeichern und später wieder laden.

Die Flugsimulation selbst verwendet eine verbesserte Version des Dynamix-3D-Systems. Die Flugzeuge werden durch Polygone (Vektorgrafik) dargestellt, die mit Aufklebern verziert werden. Andere Objekte im Spiel, insbesondere Bodenfahrzeuge, Schiffe und



Nachts sieht man zwar Sterne, dafür aber in den Grau-in-Grau-Städten praktisch gar nichts

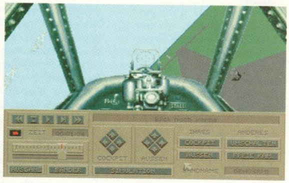
IM WETTBEWERB

Aces over Europe verpaßt es leider, neue technische Standards zu setzen, und muß deswegen vor dem Boliden Strike Commander zurückstecken. Dank der zahlreichen Missions-Typen überholt es aber spielend andere Luftkampf-orientierte Spiele wie Dogfight. Wer eine andere Flugsimulation »light« mit besonders viel Spielspaß sucht, ist bei Stunt Island an der richtigen Adresse.

Strike Commander	88
ACES OVER EUROPE	**84**
Stunt Island	84
Tornado	82
Dogfight	69



Anflug auf einen LKW-Konvoi – auch hier herrscht grafische Schlichtheit vor



Im Video-Recorder legen Sie nachträglich die Kamera-Positionen fest



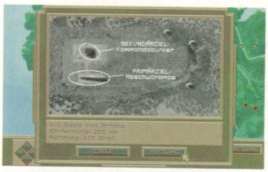
Bauen Sie Ihre eigene Mission zusammen; die Worte in Kästchen können Sie einfach per Menü austauschen

HEINRICH LENHARDT

Dynamix weiß, was Spaß macht. Keine hochgestochene Jet-Simulation mit 400-Seiten-Handbuch, sondern Flugzeuge, die man auch ohne langes Lesen der Anleitung in die Luft kriegt.

Daß es hier offensichtlich nicht auf Realismus ankam, merkt man schon an den übersetzten Cockpit-Anzeigen: km/h in einer Spitfire? Das ist weder historisch korrekt, noch sonderlich sinnvoll, außer man will es Fluglaien besonders einfach machen. Der Übersetzungswahn der Programmierer führt an einigen Stellen zu unfreiwilliger Komik (»Sie geraten in einen Stall«), alles in allem ist Aces over Europe aber eine grundsolide Flugsimulation mit viel Abwechslung und genügend Menü-Punkten, um auch ausgefallene Wünsche zufriedenzustellen. Ich persönlich spiele beispielsweise nie eine komplette Piloten-Karriere; mit den direkt anwählbaren Missions-Typen, die ich mir auch noch nach Lust und Laune zusammenstellen kann, bin ich mehr als zufrieden. Zur Abrundung noch den Flugrecorder mit »Guck mal«-Effekt – Dynamix hat es nicht verlernt, ein Spiel abzuliefern, das auch Flugsimulations-Skeptiker faszinieren kann.

Besonders gut gelungen ist die Verarbeitung des heiklen Themas Zweiter Weltkrieg; ein gutes Handbuch und dezente Bildschirmtexte (von denen gerade Microprose so einiges zum Thema Zurückhaltung lernen könnte) lassen niemals den Gedanken an Kriegsverherrlichung aufkommen.



Das Ziel wird Ihnen per Aufklärungsfoto gezeigt

Gebäude bestehen nur aus Polygonen. Neu für Dynamix ist der »Tall Res« genannte Modus, der mit 320 mal 400 Bildpunkten die doppelte Auflösung gegenüber normaler VGA-Grafik (320 mal 200) bietet. Tall Res funktioniert auf jeder hundert Prozent kompatiblen VGA-Karte ohne zusätzliche Treiber, kostet aber einiges an Rechnerzeit und macht deswegen einen 486-Prozessor notwendig. Dynamix' Enthusiasmus, der erste Hersteller zu sein, der diesen Modus entdeckt, ist übrigens fehl am Platze – schon vor einem Jahr konnte man in »Car & Driver« Tall Res-Grafik bewundern und sogar einige deutsche Software-Häuser verwenden den Modus in aktuellen Produkten.

Ein besonders gehegtes Feature der Dynamix-Simulationen sind der Flugrecorder und das Videopult, in dem Sie die aufgenommenen Filme nachbearbeiten können. So lassen sich nachträglich Kamerapositionen setzen und Flugzeuge von außen betrachten. So machen Sie aus Ihrer letzten Mission einen dramatischen Film, mit dem Sie bei Freunden angeben können. Eine Handvoll Demo-Filme werden bei der Installation auf Ihre Festplatte geschrieben. Zur Abrundung gibt es eine Highscore-Liste, in der die besten Missions-Ergebnisse festgehalten werden, einen Demo-Modus und Statistiken über alle Flugzeuge.

Besondere Erwähnung soll noch das Handbuch finden, das sich zum großen Teil mit der geschichtlichen Situation auseinandersetzt und dem Spieler ganz klar die historischen Ereignisse vermittelt. **(bs)**

ACES OVER EUROPE

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Dynamix
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 605 KByte + 1 MByte EMS frei
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Tall Res-Modus verdoppelt die Auflösung jeder VGA-Karte

Wir empfehlen:
486er (min. 33 MHz) mit VGA, 4 MByte RAM und Joystick

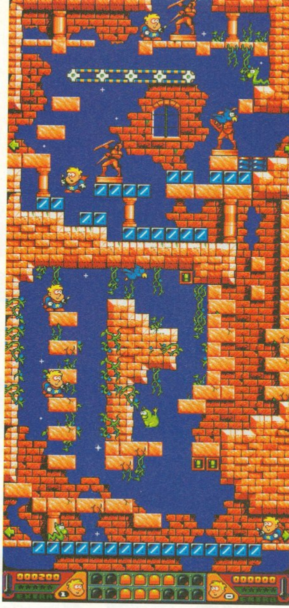
84

MAGIC BOY



Mit dem Dreierschuß geht es dem roten Blobb an den Kragem

Ein Actionspiel der niedlichen Art: Magic Boy wird mit seiner gnadenlosen Harmlosigkeit Ihren Adrenalin-Spiegel nachhaltig senken.



Ein kompletter Level auf einen Blick: Der Bildschirm-Ausschnitt wird von oben nach unten gescrollt.

Klein-Hewlett hat noch brav seine Hausaufgaben in der Zauberschule gemacht und will nach Hause laufen, da stolpert er über eine böse, böse Falltür. Der Schmerz im großen Zeh ließe sich noch ertragen, doch im Nullkommanichts entkommt die komplette Sammlung bizarrer Haustiere. Lauter nette Monster hopsen jetzt frei herum. Also muß Hewlett sie einsammeln und wieder in den Keller sperren – das sind Probleme! Hinter dieser wutzi-putzisüßen Hintergrundgeschichte steckt zur allgemeinen Überraschung nicht »Terminator: Rampage«, sondern das liebliche Jump-and-Run-Spiel »Magic Boy«.

Vier Welten mit jeweils acht Levels müssen von den wuselnden Wuschelmonstern befreit werden. Magic Boy Hewlett läuft, springt und schießt: Mit einer Art magischer Valium-Ladung betäubt er die Ausreißer. Jetzt genügt eine Berührung, um die Gesellen einzusacken und schließlich in den Keller zurückzuschicken. Kontakte ohne vorheriges Paralysieren enden mit dem Verlust eines Bildschirmlebens – die Tierchen werden bissig, wenn sie jemand wieder in den Zwinger sperren will. Rutschige Eisflächen, klebrige Blöcke, Förderbänder und andere Sonderfelder machen Hewlett das Leben nicht gerade leichter.

Wird ein Monster eingepackt, schwirrt zur Belohnung ein Bonusgegenstand durch den Level. Zusatzpunkte oder kurzzeitig wirkungsvolle Sonderwaffen können der Lohn sein; sammelt Hewlett genug Buchstaben auf, um das Wörtchen »Extra« zu bilden, springt ein weiteres Leben heraus. Mit ein bißchen Glück und Geschick entdeckt man auch den Zugang zu einer Bonusrunde, in der viele punkteträchtige Schätze warten. Mangels High-Score-Liste fragt man sich aber bald nach dem elementaren Sinn solchen materiellen Strebens.

Auf Paßwörter zur Levelanwahl müssen Sie verzichten; dafür läßt es sich mit »Continue« im zuletzt erreichbaren Level weiterspielen. Während die Comic-Grafik ganz auf süß getrimmt wurde, stößt der Disketten-Kopierschutz säuerlich auf. Dürftiges Trostpflaster: Bei einer limitierten Auflage von Magic Boy wird das etwas ältere Geschicklichkeits-Spiel »Cool Croc Twins« mit auf die Diskette gepackt. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

OK, es ist ganz nett. Wirklich nett. Nicht mehr und nicht weniger – nett. Keine groben Fehler, aber anregend wie ein schönes Glas Heilwasser ohne Kohlensäure.

Magic Boy ist der Wolfgang Lippert der Computerspiele-Helden – rührend in seiner naiven Hilflosigkeit, doch nichts, mit dem man sich längere Zeit freiwillig abgeben möchte. Durchaus spielbar, aber ohne die Motivationsberge, die wirklich professionelle Jump-and-Runs auf Videospiel-Konsolen auftürmen können. Abwechslung und spielerischer Anspruch sind bescheiden; ein bißchen Fiesität kommt dazu: Verliert man ein Bildschirmleben, werden alle bereits eingefangenen Monster wieder in den Level gesetzt.

Mit 70 Mark bewegt sich dieser Titel in vernünftigen preislichen Sphären. Die Darstellung ist zudem so putzig, daß Eltern unbesorgt ihre Sprößlinge auf das Programm loslassen können. Die Aufmerksamkeitsspanne erwachsener PC-Spieler hält sich bei Magic Boy jedoch arg in Grenzen.

MAGIC BOY

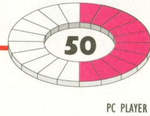
- ❑ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeit
Hersteller	Empire
Ca.-Preis	DM 70,–
Kopierschutz	Nerviger Disketten-Kopierschutz
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 520 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Bonusspiel »Cool Crox Twins« ist mit von der Partie.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.



OXYD MAGNUM

Ist Ihre Maus blitzsauber? Ein Staubkorn kann bei Oxyd schon das Ende Ihrer Spielkugel bedeuten.

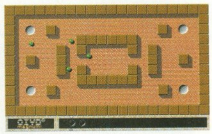


Da darf die Hand nicht zittern: Die kleinste Mausbewegung wird auf die schwarze Kugel übertragen.

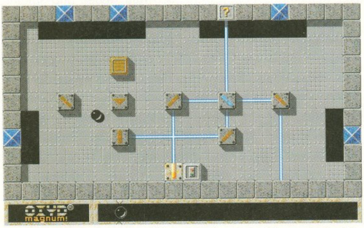
Mit dem Konzept der »Dongleware« meldete sich vor knapp zwei Jahren die gleichnamige deutsche Software-Firma zu Wort: Das Spiel »Oxyd« konnte sich jedermann kopieren, aber wer über den zehnten Level hinaus wollte, brauchte das knapp 70 Mark teure Oxyd-Buch, das im wesentlichen eine Code-Abfrage für den Kopierschutz in Oxyd war. Für den Nachfolger, »Oxyd Magnum«, hat man auf diese Experimente verzichtet. Das Spiel gibt es in normaler Packung und ohne Codebuch zu kaufen – kopieren darf man es jetzt aber nicht mehr.

Oxyd ist eine clevere Mischung aus diversen Spielkonzepten: Sie steuern mit Ihrer Maus eine kleine schwarze Kugel über den Bildschirm. Ziel ist es, die Oxyd-Steine zu öffnen. Wenn Sie mit der Kugel einen Stein anrumpeln, geht er auch blütenmäßig auf – schließt sich aber wieder, wenn Sie einen anderen Stein mit anderer Farbe anstoßen. Sie müssen also paarweise die gleichen Farben finden, die sich in den außen gleichen Oxyd-Steinen befinden – Memory läßt grüßen.

In den meisten Leveln ist jedoch gar nicht daran zu denken, einfach nur ein paar Steine zu berühren; trickreiche Fallensysteme machen es Ihnen extraschwer, überhaupt an die Steine ranzukommen. Da müssen Sie dann schon à la »Soko-Ban« ein paar Kisten zusammenschieben oder wie bei »Deflector« einen Laserstrahl mit Spiegeln umlenken. Jeder Level bietet neue Überraschungen; da teilt sich die Kugel mittels Yin und Yang schon mal in eine Schwarze und eine Weiße, die unterschiedliche Wege gehen müssen, da sammeln Sie Sprungfedern ein, um die Kugel über Wände zu schleudern, sprengen sich mit Dynamit einen Weg frei oder verzweifeln auf Feldern, die die Maussteuerung ändern. Für Abwechslung in den 100 Leveln ist in jedem Fall gesorgt. Ein Paßwort für jede Runde macht es möglich, schon gelöste Aufgaben beim nächsten Versuch zu überspringen. **(bs)**



In diesem »Meditations-Level« steuern Sie alle vier Kugeln gleichzeitig und versuchen, jeweils eine in eine Mulde zu befördern



Spiegel, Prismen, Laserstrahlen: Hier kommen Sie nur indirekt an die Oxyd-Steine heran.

BORIS SCHNEIDER

Oxyd ist auf den ersten Blick ein völlig unscheinbares Spiel. Abstrakte Grafik, einfach scheinende Levels – mißmutig wagt man eine kleine Runde. Ein paar Level später reibt man sich die Augen und schaut verwundert auf die Uhr: Schon wieder Mitternacht? Wenn einen erstmal das Puzzeln gepackt hat, läßt Oxyd einen so schnell nicht wieder los. Nur die Krämpfe in der Maushand zwingen den Spieler irgendwann zum Aufhören. Denn die Präzision, die von Maus und Handgelenk gefordert wird, ist unmenschlich. Spätestens in den Leveln, in denen die Kugel unsichtbar auf dünnen Wegen wandelt, verflucht man den Programmierer und den Maushersteller. Eine Tastatur-Steuerung wäre manchmal präziser und für die Sehnenscheide gesünder gewesen. Mit hundert gut ausgedachten Leveln und einem Handbuch, das gleichzeitig Hintbook ist, kann Oxyd Magnum lange an den Bildschirm fesseln, ohne den Spieler vor unlösbare Aufgaben zu stellen. Da verzeiht man dann auch den Soundblaster-Sound, der die knirschigsten und rauschigsten Samples der Spiele-Geschichte bietet.

OXYD MAGNUM

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeits/Denkspiel
Hersteller	Dongleware
Ca.-Preis	DM 70,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 510 KByte + 1 MByte EMS

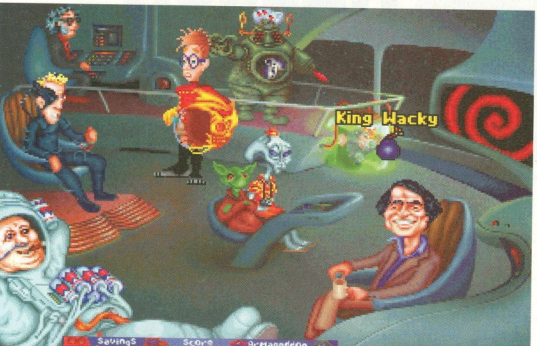
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Packung enthält Hintbook und eine schwarze Murmel

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit VGA, 4 MByte RAM und Maus

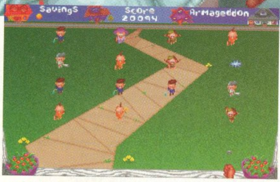
74

GEEKWAD GAMES



Der Nachfolger zu Wacky Funsters bietet fünf neue Computerspiel-Parodien. Von »Beefender« bis »Phlegmings« läßt Tsunami eine Humor-Breitseite in Software-Form vom Stapel.

Die Raumschiffbrücke als Hauptmenü: Per Mausklick wählen Sie die gewünschten Spiele an



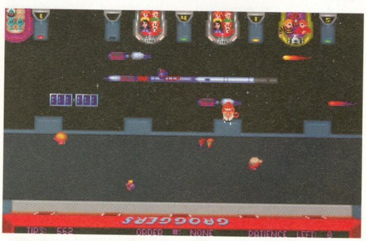
Schlimmer als alle Space Invaders sind Staubsauger-Verkäufer und Kosmetik-Vertreterinnen

Die »nackte Kanone« der Computerspiel-Industrie schlägt zurück! Mit »Wacky Funsters« nahm Tsunami erstmals fünf Computerspiele-Klassiker aufs Korn. Die Programmierer liefern jetzt mit »Geekwad Games« den Nachfolger ab. Fünf neue spielbare Persiflagen stehen auf dem Programm; eine fortgeschritten verrückte Rahmenhandlung gibt's auch.

Das böse Ebenbild unseres Helden Geekwad, ein gewisser Cybergeek (der aussieht wie der kleine Bruder von Billy Idol) hat den guten König Wacky (der aus dem Vorgängerspiel) eingesperrt. Um den Monarchen zu befreien, müssen Sie Cybergeeks Bestleistungen in den einzelnen Spielen überbieten. Sobald ein High Score überboten wurde, erfahren Sie einen von fünf Buchstaben, die das Codewort zum Öffnen des Gefängnisses bilden. Doch damit allein ist es nicht getan: Um wichtige Tips für das Knacken des Sicherheitssystems zu erhalten, hat man außerdem je drei richtige Antworten in sechs Trivia-Quiz-Gebieten abzuliefern. Der Schwierigkeitsgrad der Fragen aus essentiellen Lehrfächern wie »Science-fiction-Filme« oder »Roboter« ist recht niedrig angesetzt; Englischkenntnisse sind allerdings ein Muß.

Der Redaktionsliebling unter den fünf neuen Sub-Spielen läßt sich leicht bestimmen: »Beefender« ist die Rindviech-Variante des altehrwürdigen Williams-Automaten »Defender«. Ein militantes Milchvieh-Terrorkommando unter Leitung von Saddam Holstein (!) nimmt die Befreiung der irdischen Kühe in die Hand. Sie steuern das Schiff des tapferen Beefender, der die Horden fliegender Kidnapping-Kühe abschießen muß. Ihre fünf glücklich grasenden Tierchen sind über ein weitläufiges Areal verteilt; am oberen Bildrand informiert ein Radar auf einen Blick über die Positionen von Schützlingen und Rindräubern.

Es gibt auch eine akustische Warnung, wenn Saddams Schergen eine Ihrer Kühe entführen: Herzzerreißendes Muhen bedeutet für Sie erhöhte Alarmbereitschaft; nur wenige Sekunden verbleiben, bis der Kidnapper mit seinem Opfer zum oberen Bildrand geschwebt ist. Dort mutiert der schwer-



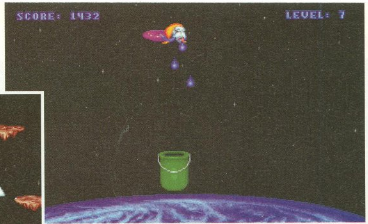
Das gute alte Froschhüpfen Frogger mutierte zur SF-Ausgabe Grogger

HEINRICH LENHARDT

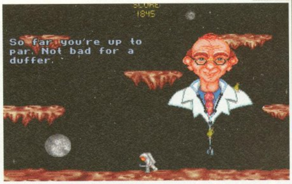
Ich liebe Beefender! Zum einen hat mir eine PC-Variante des Actionklassikers Defender schon immer zur Glückseligkeit gefehlt, zum anderen ist diese Parodie erzkomisch. Wen stört die Spargrafik, wenn das Muhen der erhaschten Lieblinge so herrlich inbrünstig erschallt?

Ähnlich wie bei Wacky Funsters fällt es unterm Strich schwer, eine klare Kaufentscheidung abzugeben. Spielerisch sind die einzelnen Programmteile mehr oder weniger dünn. Zwischendurch schreitet man gerne mal zur Punktejagd, aber längere Zeit am Stück beschäftigt man sich kaum mit einem der fünf Spiele.

Doch für Kenner der parodierten Vorbilder kommt ein Nostalgie-Bonus dazu; außerdem sind die Geekwad Games nicht allzu hochpreisig angesiedelt. Der große Erfolg im Massenmarkt wird dieser Software-Schrägheit verwehrt bleiben, aber Liebhaber des Skurrilen werden Tsunamis jüngste Merkwürdigkeit zu schätzen wissen.



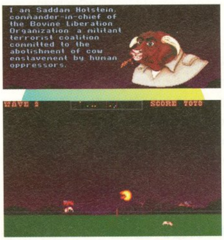
Bewahren Sie die Erde vor tödlichen Tränen



Mit dem Golfschläger für einen Phlegmings-freien Bildschirm

fällige Milchspender zum bösen Bullen, der Ihr Schiff rammen will. Gelingt es jedoch, den Gegner rechtzeitig abzuschießen, muß die Kuh noch aufgefangen und sanft am Boden abgesetzt werden. Am Ende jeder Angriffswelle winken 1000 Bonuspunkte für jeden erfolgreich behüteten Wiederkäuer, bevor es mit einem schwierigeren Level weitergeht. Die zahlreichen Gegner trachten mit Rammanövern und gezielten Schüssen nach Ihren drei Bildschirmleben.

Neben diesem Originalitäts-Highlight verblassen die anderen Titel ein wenig. Das gute alte »Space Invaders« wird in »Spaced Solictors« aufs Korn genommen. Statt anonymer Aliens bilden hier Plagegeister der Kategorie »Trinkgeld-Geier« die Gegnerscharen. Zeitungsjungen, Vertreter und andere Bakschisch-heischende Zeitgenossen werden durch gezieltes Abfeuern von Münzen eliminiert. Zwischen den Angriffswellen bedankt sich die nette ältere Dame bei Ihnen, deren Heim Sie vor den Attacken der Kleingeld-Schnorrer bewahrt haben – das motiviert!



Saddam Holstein ruft zum Kuh-Kidnapping auf – das ist ein Fall für den Beefender!

Beim simplen Reaktionstest »Earth Last!« geht es um die Rettung der ganzen Erde. Gigantische Aliens, die mit Ihren Raumschiffen die Erdumlaufbahn kreuzen, lassen reihenweise ihren Abfall nach unten fallen. Bewegen Sie Ihren Aufsammelkanister geschwind nach links und rechts, um alle Tränen, Raucherhusten-Auswürfe und andere (freundlicherweise sehr abstrakt dargestellte) Müllabartigkeiten aufzufangen.

Bei einem Spiel namens »Phlegmings« muß man zuerst an die »Lemmings« denken, doch inhaltlich weicht die Verballhorn-Version aus den Geekwad Games gewaltig ab. Die Phlegmings sind kleine grüne Wabbelmonster, die Sie mit einem Golfschläger zermatschen müssen. Dank Raketenrucksack erreicht man auch hoch gelegene Plattformen, doch vorsicht vor innigem Kontakt mit den Golfball-Substituten: Phlegmings knabbern sich mit Vorliebe durch Raumanzüge. Sehr offensichtlich ist die Verwandtschaft von »Grogger« zum Vorbild »Frogger«: Als Bedienstete eines Raumhafen-Drive-Inns befördern Sie die Bestellungen zu den Parkbuchten, in denen hungrige Schiffsbesatzungen warten. Der Weg dorthin führt über dichtbevölkerte Straßen und Abgründe – ein falscher Schritt kann das Ende Ihrer hoffnungsvollen Karriere bedeuten. **(hl)**



Neben einem flinken Finger ist auch etwas Trivia-Wissen gefragt, um König Wacky zu befreien

IM WETTBEWERB

Day of the Tentacle	93
Microsoft Arcade	74
GEEKWAD GAMES	**51**
Wacky Funsters	44

Mit Humor in Computerspielen ist das so eine Sache: Jenseits der ersten Lacher zählt nur der Langzeit-Spielspaß, doch der ist bei beiden Tsunami-Titeln nicht optimal. Immerhin macht Geekwad Games auf Dauer etwas mehr Freude als Wacky Funsters. Wer einen Batzen »ernster« Umsetzungen von Actionklassikern haben will, kommt um die gelungene Microsoft Arcade für Windows nicht vorbei. Spitzenreiter sowohl in den Kategorien »Adventures« als auch »Lacher pro Minute« ist und bleibt Day of the Tentacle aus dem Hause LucasArts.

GEEKWAD GAMES

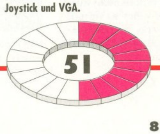
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

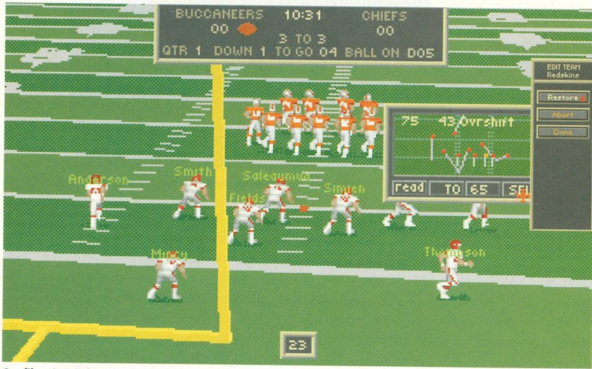
Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Tsunami
Ca.-Preis	DM 75,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

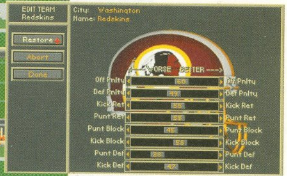
Besonderheiten: Fünf Actionspiele in einem Programm. High-Score-Liste wird gespeichert.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.





Grafik mit Stärken und Schwächen: Verschiedene Blickwinkel, aber farbarme Darstellung



Die Stärken jedes NFL-Teams dürfen Sie munter editieren

NFL COACHES CLUB FOOTBALL

Microprose wildert in Sportgefilden. Mit »echter« 3D-Grafik und NFL-Teams sollen American-Football-Fans enorm entzückt werden.

Wer zu spät veröffentlicht, den bestraft das Leben: Da hat man nun eine aufregende, innovative Spielidee (Simulation von American Football – wie sind die Teufelskerle nur darauf gekommen?), doch infolge schläfriger Programmierer kommt das gute Stück erst nach den gesammelten Konkurrenztiteln der Mitbewerber heraus. Mit wachsender Verzweiflung will man auch Konsumenten, die bereits glückliche Besitzer einer Football-Simulation sind, mit salbungsvollen Sprüchen zum Kauf des Nachzüglers »NFL Coaches Club Football« animieren: »Der Marktführer in qualitativ hochwertigen Sportsimulationen widmet die das Spiel allen Fans des American Football« – Bescheidenheit und Grammatik sind überarbeitungsbedürftig.

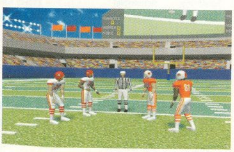
Die wenig hochwertige Übersetzung beim neuen Microprose-Sportspiel müssen Sie nicht lange erdulden, denn nur eine hauchdünne Kurzanleitung wurde eingedeutscht. Das eigentliche Handbuch blieb in Englisch; außerdem blicken Sie hier ohne Grundkenntnisse der Football-Regeln von vornherein nicht durch.

Das Programm bietet »echte« NFL-Profiteams und eine 3D-Ansicht, bei der man Blickwinkel und Zoomstufe wählen darf. Vom Ligamodus bis zum Spielzugeditor wird eine ansehnliche Latte an Standard-Features aufgefahren. Highlights lassen sich im »Film Viewer« erneut betrachten; die Stärken der einzelnen Teams und Spieler dürfen Sie nach Belieben ändern.

Man kann sich nur um den Aufstellungs- und Taktikkram kümmern und den Computer die Ausführung der Spielzüge überlassen. Wollen Sie selber ins Geschehen eingreifen, empfiehlt sich anfangs der »Easy Mode«. Die gegnerischen Verteidiger agieren dann praktisch mit Handbremse und Sie haben es wesentlich leichter, sich der Endzone entgegenzuwuseln. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Die Football-Manie erreicht langsam ähnliche Ausmaße wie die Golf-Seuche: Das ist ja alles ganz nett, aber wer soll die Dinger noch kaufen? NFL Coaches Club spielt sich ganz nett, bietet alle wesentlichen Funktionen, aber »Football Pro« von Dynamix (siehe Ausgabe 11/93) kann es nicht übertrumpfen. Das liegt vor allem an der durchwachsenen Grafik, die noch so korrekt dreidimensional berechnet sein kann, aber davon auch nicht schöner wird. Mangels vernünftigem deutschen Handbuch ist NFL Coaches Club für Football-Einsteiger zu schwierig. Kenner der Materie werden mit dem verschwenderisch ausführlichen Playbook-Editor von Football Pro ebenfalls besser bedient.
Ein ordentliches Programm, aber ich kann die Zielgruppe beim besten Willen nicht ausmachen. Wie wäre es damit: »Sammler von American-Football-Simulationen« – ob das mal reicht...



Die rucklige Nahansicht des Münzwurfs, der über die Seitenwahl entscheidet

NFL COACHES CLUB FOOTBALL

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

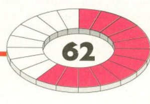
Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend (deutsche Kurzanleitung)
Spieltext	Englisch; mittelschwer (viele Fachbegriffe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 2 MByte

Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten: Team- und Liga-Editor.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.

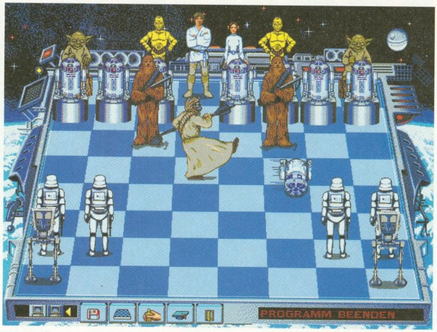




ES GEHT WEITER...
Das Schwarze Auge
Fantastische Computer-Spiele
Das Schwarze Auge
Fantastische Computer-Spiele
Das Schwarze Auge
Fantastische Computer-Spiele
FANPRO
attic
Unter Lizenz von
Schmidt Spiele
DAS SCHWARZE AUGE ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Schmidt Spiel + Freizeit GmbH
STERNENSCHWEIF
Zweiter Teil der Nordland-Trilogie
SEID IHR BEREIT?
Weiterhin erhältlich:
Teil 1 der Nordland-Trilogie
COMPUTER ROLLENSPIEL
Das Schwarze Auge
DIE SCHICKSALSKLINGE
DIE SCHICKSALSKLINGE

STAR WARS CHESS

Luke zieht auf E2 und Darth Vader zückt sein Laserschwert auf D7: Der Krieg der Sterne muß als Schachspiel herhalten.

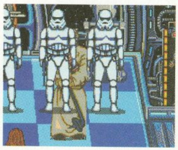


Damit die Kampf-Animationen gut zur Geltung kommen, werden einige Figuren kurzzeitig ausgeblendet

Irgendwann, vor ein paar Jahren, muß es jede Menge Leute gegeben haben, die sich die »Battlechess«-Spiele von Interplay gekauft haben. Denn immer mehr Software-Produzenten machen sich mit immer wilderen Lizenzen an das Thema heran. Nach dem Terminator-Chess-Wars-Tiefschlag dürfen wir nun Sturmtruppen und Yodas über die 64 quadratischen Felder schieben. »The Software Toolworks Star Wars Chess« nimmt sich der Charaktere aus George Lucas' »Krieg der Sterne« an. Luke, Leia und die Rebellen von der Allianz kämpfen gegen Darth Vader, den Imperator und diverse andere Bösewichter aus den Kinofilmen. Im Vorspann wird uns sogar zu erklären versucht, daß durch dieses Schachspiel tatsächlich der Krieg zwischen Imperium und Allianz entschieden werden soll – George, hast Du dazu wirklich »Ja« gesagt? Laut Packung wird uns dasselbe Programm wie bei den Chessmaster-Spielen versprochen; in Wirklichkeit hat Star Wars Chess mit dem spielstarken Kollegen nur wenig gemeinsam. So können Sie lediglich einstellen, wie lange der Computer über einen Zug nachdenken darf; die feineren Details des Chessmasters sind völlig unter den Tisch gefallen. Die Grafik verwendet nur 16 Farben, diese aber in einem hochauflösenden VGA-Modus. Deswegen schluckt das Programm einiges an Platz – satte 38 Megabyte brauchen die Animationen. Immerhin eine Neuheit haben sich die Entwickler einfallen lassen: Für Züge wie »Bauer schlägt Läufer« gibt es mehrere Animationen, aus denen per Zufall ausgewählt wird. So sieht man nicht immer dieselbe Sequenz. Eine CD -ROM-Version ist schon angekündigt. **(bs)**



Wie bei diesen Spielen üblich, kann man in die Laserduelle nicht eingreifen; sie sind nur grafische Verzierung



Peinlicher Bug: Manchmal verwechselt das Programm vorne und hinten.

BORIS SCHNEIDER

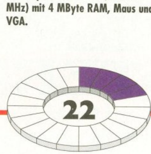
Wo sind die Programmierer? Die kriegen gleich mein Laserschwert zu spüren! Mal abgesehen davon, daß Star Wars Chess noch nicht mal vernünftig Schach spielen kann (praktisch jedes Spiel wird mit einem Springerzug eröffnet und das Endspiel zieht sich endlos hin): Die Animationen sind lachhaft. Luke & Co. zeigen unfreiwillig den Michael-Jackson-Moonwalk, Figuren werden nicht richtig auf dem Brett zentriert oder laufen durch andere hindurch, Yoda kriecht entnervend langsam über den Schirm und der C3PO-Sprecher klingt nur andeutungsweise wie der echte 3PO. Der an sich löbliche Effekt, daß alle Figuren ausgeblendet werden, welche die Kampf-Animationen verdecken würden, geht durch einen Programm-Bug leider völlig flöten: Welche Figuren weggeblendet werden, bestimmt offensichtlich ein Zufallsgenerator. Was taugt die deutsche Übersetzung? Da ist zum Beispiel vom »Emperium« die Rede – solche Fehler dürfen doch nicht passieren. Der offensichtlichste Kritikpunkt zum Schluß: Wer braucht denn noch einen Battlechess-Abklatsch? Spätestens jetzt hätte man doch endlich mal interaktive Kampfszenen einbauen können. So bleibt ein fades Schachprogramm, das keinesfalls den Stil und die Klasse der Original-Battlechess-Spiele hat. Nur das Terminator-Schach von Capstone ist noch ärmlicher.

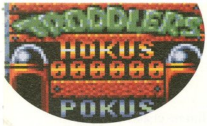
STAR WARS CHESS

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Schachspiel
Hersteller	Mindscape
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; wenig
Spieltext	Deutsch; mangelhaft
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 582 KByte
Festplattenplatz: ca. 38 MByte
Besonderheiten: Schachspiel mit den Krieg-der-Sterne-Figuren
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.







Die kleinen Troddlers müssen zum Ausgang geleitet werden

Viele kleine Troddlers, die wie Lemminge über den Bildschirm wuseln, werden mit geschickt plazierten Klötzchen gerettet.

TRODDLERS

Sie sind so groß wie Lemminge, so putzig wie Lemminge und verhalten sich wie Lemminge – heißen aber »Troddlers«. Im Unterschied zu den ihnen ähnelnden Nagern sind sie allerdings viel, viel dümmer. Keiner von ihnen zeichnet sich durch eine besondere Fähigkeit aus. Stur laufen sie immer geradeaus, auch wenn die Troddlers dabei wie Stubenfliegen an Wänden hoch oder der Schwerkraft trotzend an der Decke entlang gehen müssen. Sie bauen keine Rampen und graben keine Löcher – noch nicht einmal explodieren können die ungeschickten kleinen Kerle. Sie ahnen es sicherlich schon: Angesichts dieser Hilflosigkeit schlägt wieder einmal Ihre große Stunde als Retter in der Not. Mit einer deutlich größeren Spielfigur versucht man, die durch teilweise mehrere Eingänge in die Level strömenden Troddlers zum Ausgang zu dirigieren.

Auf gutes Zureden hören die munteren Wesen jedoch nicht – sie ignorieren alles, was um sie herum vor sich geht, und marschieren schnurstracks weiter. Diese Eigenschaft wird von Ihnen auf eine clevere Weise genutzt: Sie begeben sich an strategisch günstige Positionen und plazieren dort Klötzchen. Mit dieser Methode lassen sich z.B. Türme und Brücken errichten. Sobald die Troddlers auf ein derartiges Hindernis stoßen, kraxeln sie folgsam daran entlang und lassen sich so gezielt zum Ausgang umleiten. In Ihrem Vorratsdepot befindet sich jedoch nur eine bestimmte Anzahl von Klötzen. Gegebenenfalls müssen daher nicht mehr benötigte Bauelemente wieder eingesammelt und erneut verwendet werden.

Damit die ganze Angelegenheit richtig spannend wird, läuft ein Zeitlimit ab. Einzusammelnde Bonusgegenstände bringen Extrapunkte, während hingegen Zombie-Troddler Lebensenergie abziehen. Später wird man mit Nettigkeiten wie ständig schießenden Kanonen überrascht oder muß zusätzlich eine vorgegebene Menge von Edelsteinen einsammeln. Rund 100 Solo-Spielstufen können per Paßwort angewählt werden.

Daneben gibt es zwei Varianten mit weiteren Leveln, die Sie mit einem Freund oder einer Freundin durchspielen dürfen. Im »War Mode« tritt man gleichzeitig gegeneinander an und versucht, als erster die Vorgaben zu erfüllen; bei »Team« hingegen unterstützen Sie sich gegenseitig. Eine Person schlüpft dafür in die Rolle des Troddlers-Retters Hokus, der andere steuert einen gewissen Pokus. **(tw)**



Im Zwei-Spieler-Modus rettet man die possierlichen Tierchen wahlweise im Team oder tritt gegeneinander an

THOMAS WERNER

Das Plazieren von Klötzchen bietet offensichtlich nicht gerade das Potential für allzu abwechslungsreiche Design-Ideen. Den sich auf dieses Element beschränkenden Levels merkt man dies deutlich an: sie sind ausgesprochen einfach zu durchschauen. Diese Einsicht hatten offensichtlich auch die Programmierer und bauten folglich Schnickschnack wie Kanonen, Zombies und Edelsteine ein. Teilweise braucht man noch nicht einmal mehr Troddlers zu retten, sondern muß Diamanten einsacken, Zombies mit Blöcken erschlagen oder Steine in Boulder-Dash-Manier verschieben.

Bemerkenswert sind die beiden Zwei-Spieler-Modi, die ein wenig helfen, über vorhandene Schwächen bei Sound und Grafik hinwegzusehen. Als kurzfristige Verlustigung ist Troddlers tauglich, der langfristig motivierende Charme von Lemmings fehlt jedoch.

TRODDLERS

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Storm
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 570 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Neben Solo-Modus zwei zusätzliche Varianten für zwei Spieler gleichzeitig.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, VGA und Maus.

60

B-WING

Mit über 20 Einsätzen und einen neuen Kampfraumer lockt diese zweite X-Wing-Missionsdiskette.

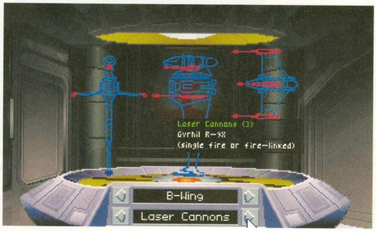


Aus dem neuen Cockpit fällt hier der Blick auf einen weiteren B-Wing-Raumer

Der Erfolg von »X-Wing« spiegelt sich nicht zuletzt an den bisher erschienenen Zusatzdisketten wieder. Während der Anreiz für den Kauf der beiden Vorgänger »Imperial Pursuit« bzw. dem »Upgrade Kit« in der »Tour of Duty IV« bzw. der Eindeutschung bestand, frohlockt die Fangemeinde nun ob des angekündigten neuen Raumschifftyps. Nachdem der Rebellenstützpunkt auf Yavin zerstört worden ist, irrt die Flotte der Allianz noch immer durch das All. Darth Vader triumphiert schon ob des sicher geglaubten Sieges, da schütteln die Rebellen eine neue Waffe aus dem Ärmel: den B-Wing-Kampfraumer. Trotz seines exotischen Aussehens ist er äußerst kampfstark und lehrt den wackeren Piloten des Imperiums das Fürchten. Schon bei Ihrem ersten Auftrag in der neuen »Tour of Duty V« haben es Ihre Gegner auf die ersten B-Wing-Exemplare abgesehen, die noch hilflos auf den Abtransport warten.

20 Einsätze können geflogen werden – doch bevor man sich in eine Schlacht stürzt, sollte das neue Schiff im Maze probegeflogen werden. Anschließend trainieren Sie sich in den sechs neuen historischen Missionen. Die Geschichte des Weltraum-Epos wird mit mehreren filmähnlichen Zwischensequenzen weitererzählt. Im Verlauf der Handlung treffen Sie auf eine neue Alien-Rasse und steuern den Eisplaneten Hoth an. Wer brav imperiale Schlachtschiffe beschießt, dem winkt eine schicke Kollektion weiterer Orden und Medaillen als Belohnung.

Wer mag, greift auf einen neuen Top-Piloten zurück, mit dem die einzelnen Missionen der Tour of Duty IV von der ersten Zusatzdisk gezielt angewählt werden können. Ein besonderes Feature ist nun am Registrierungsschalter vorhanden: Piloten, auf die man wegen ihres Ablebens oder der Gefangennahme nicht mehr zugreifen darf, werden mit einem einfachen Knopfdruck wiederbelebt. Sie starten ohne Punkte, haben jedoch die alten Erfahrungswerte.



Die technischen Daten des B-Wing

Außerdem gibt's die von Imperial Pursuit bekannte Hilfe-Funktion: Im Anschluß an die Missionsbeschreibung lassen sich sinnvolle Tips zum Vorgehen bei dem jeweiligen Einsatz abrufen. Wir haben die englische Version getestet, beim Erscheinen dieses Heftes sollte jedoch schon eine deutsche Übersetzung in den Händlerregalen stehen. **(tw)**

THOMAS WERNER

Das X-Wing-Fieber scheint noch immer weitgehend ungebrochen zu grassieren. Wer kein CD-ROM-Laufwerk besitzt, um sich am gerade erschienenen Rebel Assault zu erfreuen, vertreibt sich die Wartezeit auf Tie Fighter mit den Zusatzdisketten. Das magere Imperial Pursuit war etwas enttäuschend; B-Wing bietet für knapp 60 Mark immerhin einen neuen Raumschifftyp.

Der Neuigkeitswert dieses Gefährtes hat sich jedoch rasch abgenutzt – auch wenn es wirklich ungewöhnlich aussieht. Was bleibt sind die neuen Missionen – allesamt harte Brocken, für die man ein schönes Weilchen benötigt. Die abrufbaren Tips sind daher ausgesprochen nützlich.

Am sinnvollsten ist allerdings die Wiederbelebungs-Funktion – über das unfaire endgültige Ableben von ans Herz gewachsenen Piloten hatte ich schon nach meinen ersten X-Wing-Runden gestöhnt. Der Heldentod hat nun einen Teil seines Schreckens verloren, obwohl zur Rettung der Punktzahl noch immer Dateien kopiert werden müssen.

Unsere Gesamtwertung für diese Zusatzdiskette ist identisch mit der für das X-Wing-Hauptprogramm.

B-WING (X-WING MISSION DISK 2)

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Simulation
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 60,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel. Deutsche Version in Vorbereitung.
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM.: min. 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte (zusätzlich zu X-Wing)

Besonderheiten: Diese Missionsdiskette ist nur in Verbindung mit dem X-Wing-Hauptprogramm spielbar.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit VGA, 4 MByte RAM und Joystick.

77

ENTFLIEHEN SIE DEM ALLTAGSSTREß

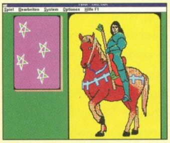
S. Menzel



Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

49,–

1 TAROT FÜR WINDOWS

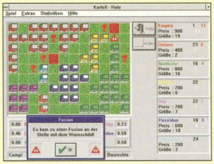


Seit Jahrhunderten werden Karten befragt, um Vorgänge zu deuten und in die Zukunft zu sehen. Riskieren auch Sie mit Tarot für Windows einen Blick in Ihre Zukunft.

49,–

2 KARTELL HAIE

Nichts für kleine Fische! Denn hier kämpfen Sie um Bauplätze, spekulieren an der Börse oder werden Aufsichtsratsvorsitzender. Ein strategisches Windows-Spiel für alle J.R.'s von 8 bis 80. (für Windows)



3 MANDALA

Schalten Sie's ein und Sie schalten ab. Dabei trainieren Sie auf intelligente Weise Ihr räumliches Vorstellungsvermögen. Die heißeste Versuchung seit es Tetris gibt!

DM 49,– (für Windows)

4 SPIELESAMMLUNG I

4 Spiele für Spaß und Spannung: Füttern Sie die Schlange "Boa". Ordnen Sie die fallenden Bausteine von "Babylon". Gehen Sie auf "Schatzsuche". Und finden Sie die Pärchen von "Such mich", dem Memory auf dem PC.

DM 49,– (für Windows)

5 SPIELESAMMLUNG II

4 Spiele für Spaß und Spannung: Nieder mit der Mauer – mit "Blocker". Knacken Sie den Code von "Superhirn". Puzzeln Sie sich durchs Labyrinth mit "Quix". Schlagen Sie "Handicap" mit großen Sprüngen.

DM 49,– (für Windows)

6 BOBBY IM TAL DER KÖNIGE

Für jeden etwas: Die 4 Windows-Spiele "Bobby im Tal der Könige", "Bobby im Fantasia-Land", "Twitt" und "Mini-Scrabble" garantieren endlosen Spaß für die ganze Familie.

DM 49,– (für Windows)

7 PC-SPIEL DES WISSENS 1: KNOWY

Das Trivial Pursuit für den Computer. Mit dem kleinen Unterschied, daß Knowy Ihre Antworten mit witzigen Kommentaren begleitet. Und das Beste: Sie können Knowy unendlich erweitern – mit Ihren eigenen Fragen.

DM 29,–

8 PC-SPIEL DES WISSENS 2: KNOWY

Die Ergänzung zum ersten Knowy-Spiel – da können Sie noch härtere Nüsse knacken. Aus ca. 10 Themenbereichen stellt Knowy die Fragen, Sie antworten.

DM 29,–

9 LOTTO-MANAGER

Helfen Sie Ihrem Glück auf die Sprünge. Alle Ziehungen seit 1955, umfangreiche Statistiken, Häufigkeitsanalysen, Verwalten eigener Tippreihen

DM 49,–

10 BIORHYTHMUS

Erfahren Sie Ihr seelisches, geistiges und körperliches Wohlbefinden

DM 49,– (für Windows)

DMV SOFTWARE

IMMER VOLLES PROGRAMM!

Ja ich bestelle gegen:

- ❑ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,– (innerhalb Deutschlands)
- ❑ Nachnahme Inland + DM 9,–
- ❑ Nachnahme Ausland + DM 15,–

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Meine Adresse: 040151

Datum/Unterschrift (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)

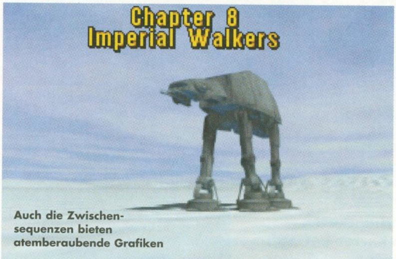
DMV Software
Postfach 1146

85580 Poing

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden.

CD ROM

REBEL ASSAULT



Auch die Zwischensequenzen bieten atemberaubende Grafiken

LucasArts setzt neue Standards: »Rebel Assault« macht einen CD-ROM-PC zur »Virtual Star Wars«-Maschine.

Es herrscht Bürgerkrieg in der Galaxis. Die Rebellen kämpfen gegen das böse Imperium, welches unter der Leitung von Darth Vader an der Superwaffe Todesstern bastelt. Rebellenbasen im ganzen Universum werden systematisch ausgehoben, selbst das diplomatische Schiff von Prinzessin Leia Organa ist vor Übergriffen der Sturmtruppen nicht sicher. In dieser entscheidenden Phase des Bürgerkriegs beschließt ein junger Pilot, sich den Rebellen anzuschließen und sein Leben für den Kampf gegen das Böse zu riskieren.

Seit 1977 die Krieg-der-Sterne-Filme über Kinoleinwände flimmerten, haben sich Millionen von Zuschauern gewünscht, selber als Luke Skywalker spannende Raumschlachten zu bestehen. LucasArts, die Softwarefirma von Star-Wars-Erfinder George Lucas, machte es mit »X-Wing« schon ansatzweise möglich. Das neueste Produkt aus den Lucas-Labors nennt sich »Rebel Assault« und ist eine Zusammenstellung der besten Action-Szenen aus den Star-Wars-Filmen, exklusiv für CD-ROMs. Dabei handelt es sich keineswegs um eine Simulation, wie bei X-Wing, sondern um ein reines, auf schnellen Spaß ausgelegtes Actionspiel. Insgesamt 15 Kapitel gilt es zu bestehen, bis der Todesstern ein für alle Mal ausgeschaltet wird. In jedem Kapitel gibt es zwischen ein und drei Actionszenen; im ganzen sind es über 20 verschiedene Sequenzen. Nach jeweils drei Kapiteln erhalten Sie ein Paßwort, um später wieder an dieser Stelle einzusetzen.

Die ersten drei Kapitel beschäftigen sich mit dem Training ihres Alter Egos, der im ganzen Spiel nur »Rookie One« genannt wird. Sie können übrigens festlegen, ob Rookie One Pilot oder Pilotin ist; alle Sprachausgaben und Texte im Spiel sind für beiderlei Geschlecht gespeichert worden. Rookie One stammt (wie Luke Skywalker) vom Planeten Tatooine und tritt dort seine ersten Ausbildungsflüge in einer geheimen Rebellenbasis an.

Der erste Flug wird in einem kleinen Trainingsgleiter absolviert. Zuerst müssen Sie »Beggars Canyon« durchfliegen, eine verwinkelte Schlucht, die sich im Verlauf sogar in zwei Wege teilt, die später wieder zusammenkommen. In dieser Spielphase sehen Sie Ihr eigenes Schiff von hinten. Für die zweite Szene in diesem Kapitel wird dann auf eine Vogelperspektive umgeblendet: Sie sehen den Gleiter von oben und sollen durch ein Gebiet voller Felsformationen fliegen und dabei mindestens fünf der Drohnen mit gezielten Laserschüssen treffen, die am Boden entlang schweben. Schaffen Sie dies nicht, muß die Sequenz wiederholt werden; ansonsten dürfen Sie in einen »A-Wing« umsteigen.

Kapitel Zwei ist der nächste Teil Ihrer Ausbildung. Commander Farell begrüßt Sie zu einem kleinen Rundflug in einem Asteroiden-Feld. Dabei müssen Sie den großen Erz-



Pilotentraining, dritter Teil: Die Kristallschluchten von Kolaador beherbergen so manche Gefahr

BORIS SCHNEIDER

Weihnachten war dieses Jahr am 20. November, dem Tag, an dem ich das fertige Rebel Assault in mein CD-ROM schieben konnte. Auf so ein Produkt habe ich schon lange gewartet. Die vielbeschworene Allianz von Hollywood und Computerspiel ist mit Rebel Assault endlich da. Es spielt sich wirklich wie ein interaktiver Film. Die Zwischensequenzen sind nicht nur technisch erste Sahne, sie sind auch von Kameraführung und Schnitt her perfekt; die Auswahl der Sprecherstimmen, das wuchtige Orchester im Hintergrund und die perfekte Mixtur aus digitalisiertem Material und neuer Computer-Grafik machen schon beim Zugucken den Mund wäßrig.

Spielerisch gab's natürlich schon leichte Zweifel; macht es überhaupt noch Spaß, einen X-Wing zu fliegen, wenn die Flugbahn im groben vorgegeben ist? Ja, LucasArts hat diese Kurve eindeutig gekriegt. Spätestens nach fünf Minuten vergißt man, daß man nur halb Herr der Lage ist und hat sich vollkommen in das Geschehen am Bildschirm vertieft. Der Schwierigkeitsgrad der Sequenzen ist teilweise ganz schön knackig, aber mit Übung zu bewältigen. Die Paßwörter kommen genau in den richtigen Abständen; mit mehr Levelcodes wäre das Spiel zu einfach geworden.

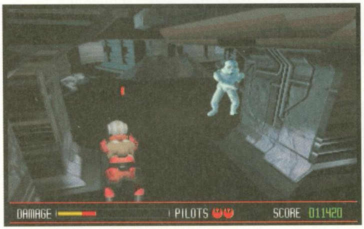
Man merkt es mir an: Ich liebe Rebel Assault. Wäre es etwas früher dagewesen, hätte ich es vehement zum Spiel des Jahres 1993 gewählt, denn es zeigt als erster Titel wirklich, was man mit CD-ROM machen kann. Alle anderen Firmen werden es 1994 mächtig schwer haben, mitzuhalten. Da vergißt man dann gerne spielerische Katastophen wie »7th Guest« und »Sherlock Holmes«, die eher vom CD-ROM-Kauf abschreckten.

IM WETTBEWERB

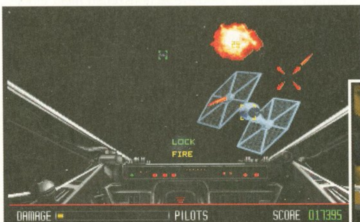
Durch die konsequente Ausnutzung der CD-ROM-Kapazität kann sich Rebel Assault bequem vor unseren Actionspitzenreiter Wing Commander II setzen. Mit der Simulation X-Wing hat es aber nur wenig gemeinsam. Andere CD-ROM-only-Spiele sehen dagegen recht alt aus. Weder die Gruseldisk 7th Guest, noch die Western-Ballade Mad Doc McCree holen derart viel aus dem Medium heraus.

REBEL ASSAULT	**91**
Wing Commander II	86
X-Wing	77
The 7th Guest	62
Mad Dog McCree	57

Felsen ausweichen, sollten aber die grauen Eis-Brocken mit dem Laser vernichten. Diese Sequenz sehen Sie aus der Cockpit-Perspektive; Ihre Flugbahn ist weitgehend vorgegeben und kann nur minimal nach oben, unten, links und rechts korrigiert werden.
In Kapitel Drei steuern Sie Ihren A-Wing durch die Kristall-Schluchten des Kolaador-Systems. Dort treffen Sie auf Ihre letzte Ausbilderin, Commander Ru Murleen. Auch hier sehen Sie das Schiff wieder von außen. Wenn Sie diesen Teil des Trainings beendet haben, erhalten Sie Ihr erstes Paßwort und werden auf der Tatooine-Basis stationiert.



Selbst zu Fuß hat man keine Ruhe: Die imperialen Truppen hetzen Sie durch eine Eishöhle



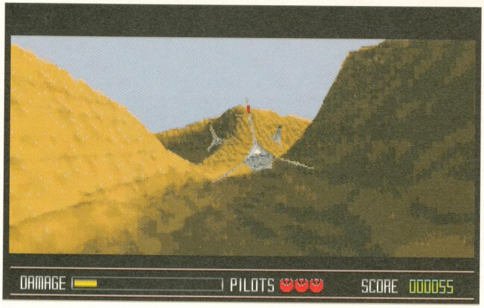
Auch die Grafiken der Raumschiffe sind als Videoclip abgelegt und deswegen detailreicher als in 3D-Vektorgrafik-Spielen


Der natürliche Feind jedes Piloten: ein Asteroidenfeld

Die Ruhe ist jedoch nur von kurzer Dauer. In Kapitel Vier erreicht ein Star Destroyer das Tatooine-System; die Rebellen-Piloten starten sofort in X-Wing-Jägern durch, um den Destroyer zu vernichten. Diese Sequenz sehen Sie wieder aus der Cockpit-Perspektive; der Flug um den Star Destroyer ist vorgegeben. Auf der Flugbahn müssen Sie die Laser-Geschütze und Schutzschild-Generatoren zerstören. Dann gelangen Sie in die zweite Sequenz, in der Sie ein Torpedo auf die Brücke abfeuern; quasi eine Art Bonus-Sequenz, denn wenn Ihnen das nicht gelingt, erledigt Ru Murleen den Destroyer, Ihnen entgehen aber entsprechende Bonuspunkte.
Wie Sie in Kapitel Fünf feststellen müssen, war die Zerstörung des Star Destroyers aber nicht genug. Drei Tie-Fighters sind schon im Anflug auf die Rebellen-Basis. Diese müssen Sie durch Beggars Canyon (aus Kapitel Eins) hindurch verfolgen. Danach steht die Verteidigung des Raumhafens von Mos Eisley auf dem Programm; das Imperium hat zahlreiche kleine Walker abgesetzt, von denen Sie möglichst viel zerstören sollten.
Nachdem Sie zur Verteidigung von Mos Eisley nichts mehr beitragen können, starten Sie in den Weltraum durch, um den neuen Treffpunkt anzufliegen. Wiederum haben Sie eine Handvoll Tie Fighters im Schlepptau. Diesmal versuchen Sie, jene in einem Asteroiden-Feld abzuschütteln. Die Sequenz spielt sich ähnlich dem Kapitel Zwei, ist nur wegen der Ties um einiges schwerer. Wenn Sie auch diese Aufgabe überstanden haben, gibt es ein weiteres Paßwort.
In Kapitel Sieben haben Sie es sich gerade auf einem Eisplaneten gemütlich gemacht (es ist übrigens nicht Hoth – der kommt erst einen Film später vor; selbst solche Details der Handlung haben die Programmierer beachtet). Das Radar meldet jedoch ein unbekanntes Flugobjekt, wahrscheinlich eine imperiale



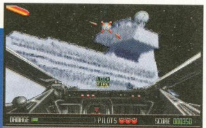

Commander Ru Murleen führt Sie in die Schlacht um Tatooine



An vielen Stellen können Sie entscheiden, welchen von zwei Wegen (links oder rechts) Sie einschlagen

Sonde. Sie verfolgen das Objekt und landen auf einmal in einer Eishöhle, in der es von Sonden nur so wimmelt. Offensichtlich hat das Imperium Sie entdeckt; doch erstmal müssen Sie heil aus dem Höhlenlabyrinth entkommen. Abzweigungen in der Route und Laserfeuer aus allen Richtungen machen das nicht gerade leicht.

Kaum sind Sie lebend aus der Höhle raus, müssen Sie auch schon gegen einen überlebensgroßen Walker antreten, der auf die Rebellen-Basis zustapft. Im Kapitel Acht können Sie die Anflugrichtung auf den Walker an mehreren Stellen selbst bestimmen: Ihr Autopilot fragt Sie nach einem von zwei Angriffsmustern, die er fliegen könnte, während Sie sich auf das Laserfeuer konzentrieren. Die diversen »Körperteile« des Walkers müssen zweimal getroffen werden und verfärben sich dementsprechend.











Angriff auf den Sternzerstörer: Treffen Sie beide Schildgeneratoren neben der Brücke

Leider wird bei diesem Einsatz Ihr Eisgleiter beschädigt und Sie müssen vor der Rebellen-Basis notlanden. Dummerweise sind die imerialen Truppen schon eingedrungen. Um in Kapitel Neun also zu Ihrem X-Wing zurück zu gelangen, müssen Sie sich zu Fuß einen Weg durch die Rebellen-Basis freischießen. Sie steuern dabei die Spielfigur direkt durch zahlreiche Räume, die wiederum labyrinthartig miteinander verbunden sind.

Wenn Sie es bis zum X-Wing schaffen und in den Orbit durchstarten, müssen Sie in Kapitel Zehn noch den Rebellen-Transporter, der das Personal der Basis evakuiert, vor mehreren Tie-Fightern beschützen, die Angriffe auf das verletzbare Riesenschiff fliegen. Erst wenn der Transporter seinen Hyperraum-Sprung gemacht hat, dürfen auch Sie sich aus der Gefechtszone in Richtung Yavin zurückziehen. Als Belohnung gibt es ein weiteres Paßwort.

Auf Yavin steht erst nochmal ein Trainingslauf an. Diesmal fliegen Sie durch eine stark bewaldete Schlucht, in der sich wieder diverse Ziel-Drohnen tummeln. Auch hier sollten Sie einen bestimmten Prozentsatz erwischen, damit der Rebellen-Commander Sie für den Angriff auf den Todesstern freigibt. Denn in den Kapiteln Zwölf bis Fünfzehn dreht sich alles nur um die dramatische Sequenz, die auch den ersten Film beendete: Sie müssen sich erst durch zahllose Tie-Fighter kämpfen, um die Oberfläche des Todessterns zu erreichen; dort müssen Sie den berühmten »Schacht« lokalisieren, einige große Kanonen am oberen Rand des Schachtes ausschalten, und dann schließlich in den rechteckigen Bereich eintauchen, um am Ende mit einem einzigen Torpedo den Todesstern ein für alle Mal zu vernichten. Keine Frage, daß diese Sequenzen die schwersten des ganzen Spiels sind.



Die furchteinflößenden Walker müssen an jedem Körperteil zweimal getroffen werden

Ein Paßwort erhalten Sie noch einmal kurz vor Schluß zwischen Kapitel 14 und 15.

Natürlich reihen sich all diese Actionszenen nicht einfach aneinander. Als Überleitung gibt es ständig digitalisierte Szenen aus den Filmen sowie neue Computer-Grafiken zu sehen. Diese neuen Grafiken wurden in Zusammenarbeit mit Experten der Spezialeffekte-Firma »Industrial Light & Magic« gestaltet, die originalgetreue Nachbildungen der Star-Wars-Raumschiffe als Computergrafik und neu gefilmte Videosequenzen mit den Original-Modellen beisteuerten. Alle Actionsequenzen von Rebel Assault basieren auf vorberechneten Filmen, die im Hintergrund ablaufen. Über diese Filme werden die Raumschiffe, Explosionen und andere Objekte geblendet. Alle diese Objekte sind dabei wiederum kleine Filme. Bislang galt es als unmöglich, derartige Überlagerungen mit einem einfachen PC und einem normalen CD-ROM-Laufwerk hin-

ERSTE SCHRITTE

Kein Weiterkommen im Asteroidenfeld? Dies sind die vier Paßwörter für den Schwierigkeitsgrad »Easy«; damit können Sie sich schon mal einen Eindruck von den späteren Leveln verschaffen: FALCON, ANOAT, YUZZEM, BRIGIA







zukriegen. LucasArts hat für die Programmierung dieses Titels aber sämtliche Konventionen auf den Kopf gestellt und neue Wege gefunden, wie sich die Szenen realisieren lassen.



Licht aus, Spot an: In der schummrig beleuchteten Höhle haben sich imperiale Suchdrohnen verkrochen

Die Programmierer hatten aber nicht nur Zugriff auf die Original-Modelle und Spezialeffekte-Crew. Sie konnten sich auch bei der Filmmusik bedienen. Damit ist Rebel Assault das erste Spiel, bei dem das London Symphonic Orchestra den kompletten Soundtrack beigesteuert hat. Die Original-Musik wurde neu abgemischt und so digitalisiert, daß sie sich an die Spielsituationen anpassen kann und notfalls auch endlos durchläuft. Darüber gelegt werden Sprachsamples und Geräusche aus dem Lucasfilm-Archiv. Kurzum: Rebel Assault klingt auf jeder Soundblaster-Karte genauso wie der Film, nur etwas dumpfer.

Prinzipiell arbeitet Rebel Assault auf jedem 386er mit 4 MByte RAM und einem Single-Speed-Laufwerk (150 Kilobyte pro Sekunde). Hier wird normalerweise schon die Höchstgeschwindigkeit von 15 Bildern in der Sekunde erreicht – das schaffen die meisten Simulationen mit berechneter (und dementsprechend langweiligerer) 3D-Grafik nicht. Wenn Sie schon ein modernes Laufwerk mit Double-Speed-Technik haben, bietet Rebel Assault einen speziellen Modus, in denen die Filme etwas detailreicher werden. Gewaltig ist der Unterschied aber nicht, Spieler mit langsamen Laufwerken brauchen keine Angst zu haben, viel zu verpassen.

Wie es sich für ein rassiges Action-Spiel gehört, darf bei Rebel Assault auch eine High-Score-Liste nicht fehlen. Außerdem gibt es drei einstellbare Schwierigkeitsgrade. Zur Abrundung haben die Programmierer auf das CD-ROM noch Demos der Titel »Day of the Tentacle«, »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« und »Sam & Max hit the Road« gepackt. Die zur Zeit erhältliche Version von Rebel Assault ist noch vollkommen englisch; eine Version mit deutschen Untertiteln soll allerdings im Januar erscheinen, die Sprachausgabe bleibt jedoch weiterhin englisch. **(bs)**

THOMAS WERNER

Das Negative gleich vorweg: Rebel Assault ist nicht das interaktivste Spiel in diesem Seitenarm der Milchstraße. Durch die vorgegebenen Flugbahnen sind die Handlungsmöglichkeiten eingeschränkt. Mit »X-Wing« sollte man es also keinesfalls vergleichen, denn Rebel Assault ist nun mal keine Simulation, sondern ein erstklassiges Actionspiel.

Durch geschicktes Design ist jede der Sequenzen immer und immer wieder spielbar – ich kenne eigentlich jeden Kiesel im Beggars Canyon auswendig und habe mich trotzdem noch nicht an dieser ersten Szene sattgespielt. Alleine durch die drei Schwierigkeitsgrade bleiben die Actionszenen auf lange Zeit herausfordernd. »Hard« ist hier wörtlich zu nehmen.

Hätte mir vor sechs Monaten jemand dieses Spiel gezeigt und gesagt, ich müßte dafür eine 45.000-Mark-Hardware kaufen, hätte ich ihm das blind geglaubt (und zu sparen angefangen). Daß LucasArts diesen technologischen Durchbruch geschafft hat, zeigt der ganzen Industrie, was in Zukunft von CD-ROM-Spielen erwartet wird. Denn Rebel Assault ist eines der wenigen Produkte, bei dem ich den Joystick vor meiner Schwester in Sicherheit bringen muß.

Wer dieses Spiel nicht mit offenem Mund anstaunt, muß ein ziemlich abgehärteter Bursche mit Virtual-Reality-Supercomputer im Keller sein.

REBEL ASSAULT

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; wenig (deutsche Version in Vorbereitung)
Spieltext	Englisch; Sprachausgabe (deutsche Untertitel in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 300 KByte und 3 MByte Extended Memory
Festplattenplatz: ca. 1 KByte für Konfiguration
Besonderheiten: Nutzt optional Double-Spin-Laufwerke aus..
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, CD-ROM, Joystick

91

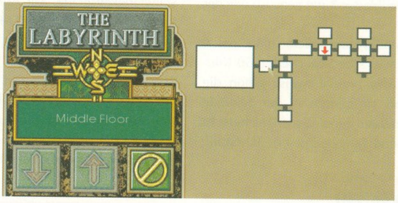


Das schnittige Muster im Eisenbahn-Abteil ist ein Teleporter, der zu einer anderen Zone des Labyrinths führt

LABYRINTH OF TIME

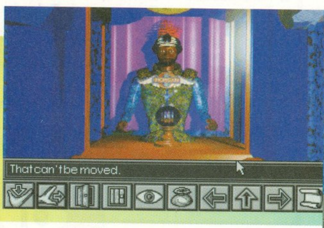
Mit Erwartungshaltungen ist das so eine Sache: Jetzt veröffentlicht Electronic Arts endlich sein erstes CD-only-Adventure mit Super VGA-Grafik – und dann fragt der undankbare Tester »Ist das etwa alles?«.

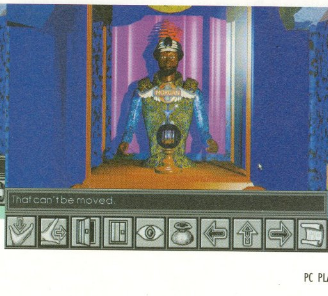
König Minos schiebt den großen Frust. Damals, bei den alten Griechen, hat die Sache mit dem Labyrinth nicht so hundertprozentig hingehauen. Aber was einem Handwerker recht ist, ist prominenten Sagengestalten nur billig: das Recht auf Ausbesserung. Also schnell den guten alten Daedalus konsultiert, der unter Aufbietung aller Geisteskräfte zur Konstruktion eines neuen, verbesserten Zeit-Labyrinths gezwungen wird. Sobald das Werk vollendet ist, kann Minos beliebig die Zeit manipulieren und damit nicht nur bei Pünktlichkeits-Fanatikern für Verdruß sorgen. Oder wird sich ein Sterblicher rechtzeitig zum Kern des Labyrinths vorarbeiten und dort den Gegenstand stehlen, der diese bizarre Konstruktion zusammenhält? Als ehrenamtlicher Abbruchmeister sind Sie vorgesehen. In einer schwachen Stunde entwich Daedalus kurz Minos' Bann und beförderte den erstbesten Menschen ins Labyrinth, der ihm begegnete. Einen Rückweg gibt es nicht; also betreten Sie den ersten Abschnitt der merkwürdigen Umgebung. Das Labyrinth besteht aus so grundverschiedenen Levels wie einem Kino, dem Rummelplatz-Irrgarten oder einer Wildwest-Stadt. Um nach vorne zu gehen und sich um die eigene Achse zu drehen, klicken Sie die Pfeiltasten am unteren Bildrand an. Außerdem kann man Gegenstände untersuchen, bewegen, aufsammeln und in Verbindung mit Dingen aus dem Inventar benutzen – das war's.



Diese Karte bewahrt Sie vor gröberen Verirrungen

Die Spielwelt wirkt regelrecht entvölkert; auch mitnehmbare Gegenstände sind dünn gesät. Das Herumlaufen ist eine recht ruckartige Angelegenheit, die fast gänzlich auf Animationen verzichtet. Das Spiel besteht aus 1000 Standbildern; nach jedem Schritt wird eine neue Grafik geladen. Pro Raum gibt es in der Regel ein paar Stellen, die man sich durch Anklicken mit dem Auge-Icon näher





Vergleichen Sie selbst: Links wird VGA-Grafik geboten, rechts das gleiche Motiv mit der doppelten Auflösung von Super VGA

HEINRICH LENHARDT

Wir wollen ja nicht undankbar sein: Prinzipiell ist es höchst erfreulich, daß sich die großen Softwarefirmen endlich dazu durchringen, spezielle CD-Spiele zu veröffentlichen. Zu lange haben schnöde Umsetzungen von Disketten-Titeln die Gier auf richtige Multimedia-Leckerbissen wachsen lassen. »Labyrinth of Time« leidet unter einem ähnlichen Problem wie »The 7th Guest« (...und sieht bei weitem nicht so gut aus): Die Programmierer haben sich so sehr in die Gestaltung der hochauflösenden Grafik vertieft, daß sie ein vernünftiges Spielprinzip vergessen haben.

Die Fülle an abwechslungsreichen Szenarien und Detailaufnahmen macht neugierig. Aber viel mehr als rumlaufen und staunen können Sie bei Labyrinth of Time nicht anstellen. Aufregung macht sich breit, wenn mal ein Gegenstand oder gar ein Puzzle entdeckt wird.

Hängt man schließlich in der ereignisarmen Spielwelt fest, bleibt als letzter treuer Begleiter das emsige Surrgeräusch des CD-Laufwerks. Zwei, drei Sekündchen Wartezeit für den Bildzugriff bringt jeder Schritt mit sich – Sie wollten doch ohnehin zum Jahreswechsel auf Double Spin aufrüsten, oder?

Die Zukunft der CD-Unterhaltung repräsentiert diese Schlaftablette hoffentlich nicht. Gegen die Super-VGA-Bilder und den starken Soundtrack will ich ja nichts sagen, aber ein paar innere Werte mehr hätten's schon sein dürfen.

ansehen kann. Alle Punkte, für die es eine solche Nahaufnahme-Grafik gibt, werden vom Programm verraten: Mehrmaliges Betätigen der TAB-Taste läßt den Cursor die einzelnen Positionen abklappern, an denen sich eine nähere Untersuchung lohnt.

Das Programm ist komplett von der CD lauffähig, die mit Grafiken ordentlich vollgepackt wurde. Während des Spiels wird eine bizarre, aber irgendwie passende und technisch saubere Musikbegleitung abgespielt, die dank wechselnder Melodien nicht so schnell langweilig wird. Hier und da bekommen Sie auch mal einen digitalisierten Soundeffekt zu hören. Die Grafik sieht unter Standard-VGA ganz vernünftig aus, aber so richtig hochauflösend geht's nur mit Super VGA zur Sache. Wenn Sie vor dem Programmstart einen VESA-Treiber laden, läuft das Spiel automatisch mit einer Auflösung von 640 x 400 Bildpunkten. **(hl)**

LABYRINTH OF TIME

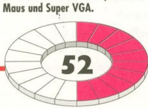
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ■ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

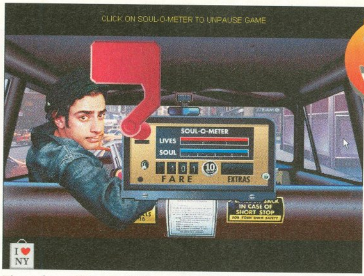
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM:
min. 580 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz:
ca. 100 Bytes pro Spielstand

Besonderheiten: Karte wird automatisch mitgezeichnet.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.





Dieser freundliche Taxifahrer nimmt auch Ihre Seele in Zahlung

HELL CAB CD-ROM

Taxi zur Hölle: Versuchen Sie, während einer Zeitreise auf dem schmalen Pfad der Tugend zu bleiben.

Wer könnte nicht unglaubliche Geschichten über Taxifahrer zum Besten geben. Besonders auf dem Weg vom Flughafen nach Hause sollte man ein solches Gefährt vermeiden. Offensichtlich werden die Taxifahrer nämlich von den Fluggesellschaften bezahlt, um die Schrecken der Luftlöcher des letzten Fluges vergessen zu machen. Angesichts des Fahrstils ist man spätestens dann von der Harmlosigkeit selbst einer Notlandung überzeugt, wenn das Taxi im Rückwärtsgang der verpassten Autobahn-Ausfahrt zustrebt oder einen Streifenwagen rechts überholt.



Die Zeitzonen sind voll mit sympathischen Menschen wie Nero

Die Story von »Hell Cab« verläuft sogar noch haarsträubender: Bei einer Zwischenlandung in New York verzögert sich der Weiterflug. Die Aussicht, für die nächsten Stunden durch die Zeitschriftenläden und Duty Free-Shops zu schlendern, ist nicht gerade verlockend. Wie gut, daß ein freundlicher junger Taxifahrer einen Sightseeing-Trip ins Stadtzentrum anbietet. An einem nahegelegenen Geldautomaten heben Sie noch ein paar Scheinchen ab, und los geht's.

Die erste Station ist das Empire State Building – doch vor der Besichtigung möchte der Fahrer erst einmal Bargeld sehen. Dummerweise fehlt Ihnen genau ein Dollar, um ihn auszuzahlen. Zuvorkommenderweise bietet er an, alles ginge in Ordnung, wenn man seine Unterschrift unter ein Formblatt setzen würde. Ohne zu Zögern gehen Sie auf diesen Handel ein und füllen auch den beiliegenden Fragebogen aus, mit dem Ihre Persönlichkeit eingeordnet werden soll.

Leider übersehen Sie, daß statt einem regulären Taxometer ein Soul-O-Meter neben dem Fahrer montiert ist. Angezeigt wird die Menge an Seele, die Ihnen noch verblieben ist, und die Anzahl der Leben. Eine »I Love NY«-Tüte am unteren Bildschirmrand enthält die Gegenstände, die man mit sich führt. Alle Aktionen sind Mausgesteuert – der Mauszeiger verwandelt sich beispielsweise in einen Richtungspfeil, wenn sich ein Ausgang an der entsprechenden Stelle im Bild befindet. Begegnen Sie einem Bettler, dann entnehmen Sie Ihrem Inventar eine Münze und klicken diese an – schon ist der Wermutbruder um das Kleingeld und Sie um ein wenig Seele reicher geworden.

Die 3D-Darstellung ist eine Mischung aus Realbild, Videoanimationen und hochauflösender Grafik.

Auf Ihrer Tour mit dem teuflischen Taxichauffer macht man Station an solch beschaulichen Lokalitäten wie dem antiken Rom, der Urzeit und den Weltkriegs-Schützengräben von Verdun. Jedesmal gilt es, durch die richtige Entscheidung Leben und Seele zu bewahren. Gelingt dies nicht, so geht es direkt ab in die Hölle. Andernfalls gelangen Sie wieder zurück ins Empire State Building.

(tw)



Durch diese Gänge des Empire State Building wandelt man zwischen den Zeitreisen

THOMAS WERNER

Da mag der Schöpfer von Hell Cab, Pepe Moreno, ein anerkannter Künstler, Comiczeichner und Werbegrafiker sein – das Ergebnis ist sehr, sehr mager. Hinter der Fassade aus hochauflösender Grafik und der zunächst interessant klingenden Story verbirgt sich allenfalls ein leicht interaktives Filmchen. Geld am Automaten zu holen, durch die Gänge des Empire State Buildings zu schlurfen, Bettlern Münzen zuzustecken und in den Zeitzonen durch das Anklicken lachhafter Alternativen über sein Seelenheil zu entscheiden, kann spielerisch nicht befriedigen. Hinzu kommen die quälend langen Nachladezeiten selbst bei recht flotten CD-ROM-Laufwerken, die diese Geschichte unnötig in die Länge ziehen.

HELL CAB

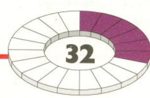
❏ PC/XT	❏ 286	■ 386/486
❏ EGA	❏ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❏ Roland	❏ General Midi
❏ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Abenteuerspiel
Hersteller	Time Warner
Ca.-Preis	DM 170,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Anfänger
Grafik	Sehr Gut
Sound	Gut

Freies RAM min.: 3 MByte
XMS/EMS verfügbar
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Spielstände speicherbar; Videosequenzen

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit CD-ROM-Laufwerk, Windows, Maus und Super VGA.



Das neue Diskettenmagazin

Der Spiele-Klassiker zum unglaublichen Preis

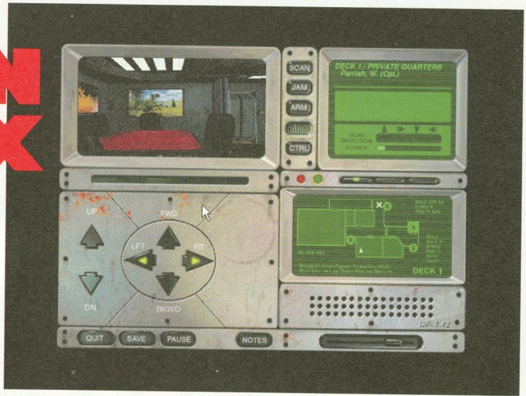


Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Europa, 1938. Die Bundeslade war nur ein Vorgeschmack auf Indys neues Abenteuer: Die Suche nach dem mächtigsten und wertvollsten Gegenstand unserer Welt – dem heiligen Gral. Böse Buben gibt es mehr als genug: Schläger, Söldner, Spione und Verräter; nicht zu vergessen die Kampfflugzeuge und die tödlichen Fallen des Gralstempels. Meistern Sie als Indiana Jones all die gefährlichen Situationen und finden Sie den heiligen Gral, bevor er in falsche Hände gerät!

Die PC-SPIELE-DISC 1 gibt´s ab **16.12.93** am Kiosk.

IRON HELIX

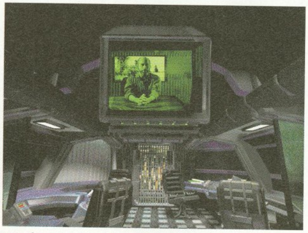


Iron Helix nutzt den Windows-Bildschirm nicht ganz aus; es bleibt immer ein häßlicher schwarzer Rand übrig.

Immer Ärger mit dem Virus: Diesmal hat die böse DNA Mensch und Maschine gleichzeitig in ihrer Gewalt.

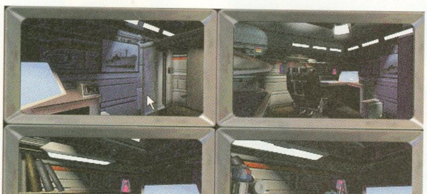
Ein Trainingsflug des Raumschiffs Jeremiah Obrian steht unter einem schlechten Stern. Der Kaffee ist ausgegangen, der Käpt'n hat schlechte Laune und ein fremdartiger Killer-Virus treibt sein Unwesen. Der Virus hat nicht nur den Bordcomputer übernommen, das Trainingsziel (ein unbewohnter Planet) gegen ein anderes ausgetauscht (einen dicht besiedelten Planeten), sondern greift jetzt auch die Mannschaft auf zwei Arten an: Zum einen hetzt er den Verteidigungs-Roboter »Defender« auf die Crew, zum anderen infiziert er alle mit einer unbekannten Krankheit, die das Imunsystem in kürzester Zeit zerstört. Fazit der Aktion: Wir haben ein verseuchtes Raumschiff, das mit dicken Laserkanonen geradewegs auf einen unbewaffneten Urlaubsplaneten zurast. Ankunftszeit: in gerade mal 90 Minuten.

Da kann nur noch der beste Roboter-Experte der Raumflotte helfen. Per Fernsteuerung schleusen Sie eine Sonde an Bord der Obrian, welche die Selbstzerstörung des Schiffs aktivieren muß. Bevor der Defender sie dahinraffte, hat die Crew noch Sprengladungen anbringen können. Wie diese auszulösen sind, ist über Video-Nachrichten zu erfahren, die im Schiff versteckt wurden. Sie sitzen also gemütlich vor einem kleinen Computerschirm und haben 90 Minuten Zeit, eine Welt zu retten.



Aus der Intro: Der Captain der Jeremiah Obrian informiert die Raumflotte über den Killer-Virus

Die Steuerung der Sonde erfolgt im wesentlichen über schöne große Richtungsknöpfe, die Sie rechts unten mit der Maus anklicken können. Dabei sehen Sie in vorberechneter 3D-Animation im Fenster links oben, was die Kamera der Sonde aufzeichnet. Mit einem Roboterarm an der Sonde können Sie sich an den Data-Access-Ports in den Bordcomputer einklinken; zu Beginn fehlt Ihnen jedoch die Autorisierung, um überhaupt was mit dem Computer anstellen zu können. Dazu benötigen Sie DNA-Proben der Crew-Mitglieder. Sie müssen also die Räume des Schiffs mit einem Scanner durchsuchen und mikroskopisch kleine Hautstücke, Haare oder andere DNA-Lieferanten finden, mit denen Sie den genetischen »Fingerabdruck«, den

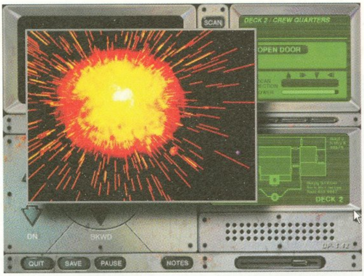


In den einzelnen Räumen können Sie sich an verschiedene Positionen bewegen und mit dem Roboter-Arm Gegenstände untersuchen

IM VERGLEICH

Rebel Assault	91
IRON HELIX	**77**
7th Guest	62
Dracula Unleashed	51
Sherlock Holmes, Vol. III	38

Es ist kein Mainstream-Action-Knüller à la Rebel Assault, aber SF-Fans werden sich trotzdem schnell mit Iron Helix anfreunden. Die gelungene Mischung aus Action und Adventure ist zwar nicht sonderlich komplex, bietet aber spielerisch ausgewogeneres als beispielsweise 7th Guest. Die beiden Mager-Adventures von Icom (Dracula, Sherlock Holmes) können da nicht mithalten.

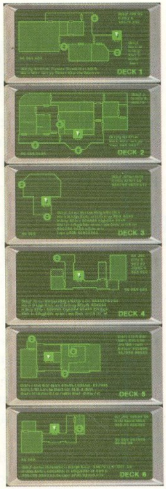


Wenn Sie versagen, wird ein ganzer Planet zerstört – sieht zwar gut aus, ist aber trotzdem nicht erstrebenswert

der Bordcomputer fordert, überlisten. Erst dann können Sie bestimmte Türen öffnen, dem Computer wichtige Informationen entlocken und rauskriegen, wie denn nun die Selbstzerstörung aktiviert wird.

Was neben dem Zeitlimit von nur 90 Minuten die Suche ein wenig erschwert ist die Tatsache, daß ein böser Killerroboter immer noch durch die Gänge streift. Der Defender hat direkten Anschluß zum Schiffscomputer und kann deswegen beispielsweise feststellen, wenn Sie Türen öffnen oder Lifte benutzen. Daraus versucht er ständig, die Position des Eindringlings zu errechnen und ihn schließlich mit einem kleinen Laserstrahl zu überraschen. Da Sie nur drei Sonden zur Verfügung haben, sollten Sie Begegnungen mit dem Defender besser weit aus dem Weg gehen.

Die Jeremiah Obrian hat sechs Decks, die alle mit einem zentralen Fahrstuhl sowie mit einigen Notleitern verbunden sind. Ein Grundriß des Decks, auf dem Sie sich gerade befinden, wird dabei rechts in der Bildschirmmitte ständig angezeigt. Hier wird auch durch ein Kreuz die Position des Defenders kenntlich gemacht, sofern er sich auf dem gleichen Deck wie Sie befindet. Computermenüs und Daten sowie Videoclips der Crew sehen Sie in einem Fenster rechts oben. Da alle 3D-Grafiken in Iron Helix mit entsprechender Software vorberechnet und als Videos gespeichert wurden, ist das CD-ROM entsprechend voll. Außerdem benötigt das Spiel satte 16 MByte auf Ihrer Festplatte. Dafür ist Iron Helix außergewöhnlich schnell. Nachladezeiten von CD sind praktisch überhaupt nicht festzustellen, auch kleinere Windows-Systeme kommen flott mit den Datenmengen zurecht. Allerdings wird ein 256-Farben-Treiber für die Auflösung von 640 x 480 benötigt. Wenn Sie Windows in höheren Auflösungen betreiben, sollten Sie für Iron Helix auf 640 x 480 umschalten, da ansonsten nur ein sehr kleiner Teil des Bildschirms ausgenutzt wird. Die zur Zeit erhältliche Version ist noch in englischer Sprache; eine spezielle Version mit deutschen Untertiteln soll noch im Dezember auf den Markt kommen. **(bs)**



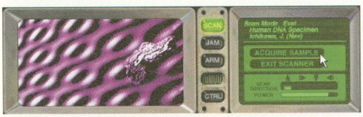
Sechs Decks müssen untersucht werden

BORIS SCHNEIDER

Langsam lohnt sich der Kauf eines CD-ROM-Laufwerks wirklich: »Iron Helix« lebt nicht zuletzt davon, bis zur letzten Schraube und Animation durchgestylt zu sein.

Das Spielprinzip ließe sich zwar auch als Diskette verwirklichen, dann aber wäre das Gefühl, tatsächlich eine Sonde durch ein Raumschiff zu steuern, bei weitem nicht so realistisch. Der ständig hinter mir herjagende Defender läßt den Adrenalin-Spiegel in die Höhe schnellen, nur die teilweise arg hölzern spielenden Schauspieler machen diese realistische Atmosphäre wieder ein wenig kaputt. Das es recht wenig Puzzles gibt, gleichen die Programmierer durch Neuverteilung der Hinweise in jedem Spiel einigermaßen aus – Iron Helix macht auch beim dritten Durchspielen noch Spaß. Auch die drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade machen Sinn.

Obwohl das Spiel ganz flüssig abläuft, bin ich mit der Grafik nicht ganz zufrieden. Die Bilder in den viel zu kleinen Fenstern sind durch Verwendung von »Dithering« ziemlich zerrissen; die sich ständig abwechselnden hellen und dunklen Bildpunkte lassen manchmal das Gefühl aufkommen, daß die Grafiker nicht sorgfältig genug gearbeitet haben.



Um die Sicherheitsabfrage der Computer zu überlisten, müssen Sie DNA-Proben der Crew-Mitglieder finden

IRON HELIX

❏ PC/XT	❏ 286	■ 386/486
❏ EGA	❏ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❏ Roland	❏ General Midi
❏ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Spectrum Holobyte
Ca.-Preis	DM 140,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend (deutsche Version in Vorbereitung)
Spieltext	Englisch; viel Sprachausgabe (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte (unter Windows 3.1)
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

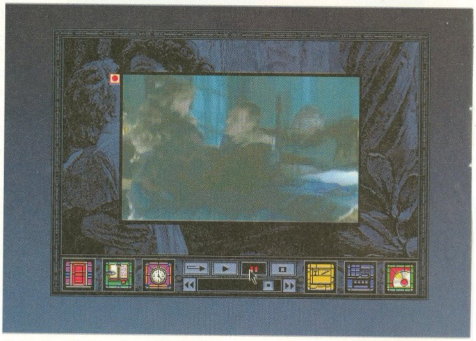
Besonderheiten: Lösungsweg variiert leicht von Spiel zu Spiel

Wir empfehlen:
486er (min. 33 MHz) mit Super VGA, 8 MByte RAM, Maus und Windows 3.1.

77

DRACULA UNLEASHED

London, Nebel, Leichen: Im Zuge der Dracula-Renaissance im Kino darf auch ein CD-ROM mit dem Blutsauger nicht fehlen.



Guten Appetit! Vampire ernähren sich nun mal am liebsten von Frischblut, direkt von der Quelle.

So ist das mit der Liebe. Eigentlich sind Sie ja aus Texas nach London gekommen, um den seltsamen Tod Ihres Bruders Quincy zu untersuchen. Doch dann trafen Sie ein schönes Mädchen und alle Mordsgeschichten waren schnell vergessen. Die Heirat steht vor der Tür, da stellen sich Alpträume bei Ihnen ein – liegts an der Braut? Der zukünftige Schwiegervater stirbt zumindest eines höchst ungewöhnlichen Todes und die Schwierigkeiten fangen an. Wenn Sie jetzt nicht aufpassen, schlägt schon bald eine Vampirin die Zähne in Ihre Halsschlagader – wie unappetitlich.

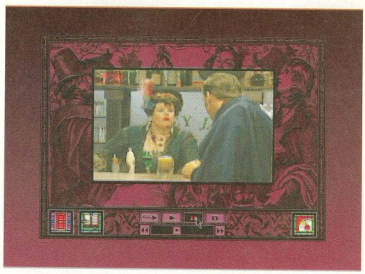
»Dracula Unleashed« ist das neue Spiel der Programmierer von »Sherlock Holmes Consulting Detective«, dem ersten CD-ROM, das Videosequenzen einsetzte. Die Firma hieß früher Icom, wurde vom amerikanischen Kabelfernseh-Anbieter Viacom aufgekauft und heißt jetzt dementsprechend Viacom New Media. Durch die Fernseh-Verbindung konnte jetzt wesentlich mehr Geld in die Videosequenzen investiert werden. Eine knappe Stunde Videos finden sich auf dem CD-ROM wieder, die recht ordentlich mit Schauspielern, aufwendigen Kulissen und dem einen oder anderen Spezialeffekt gedreht wurden. Diesmal haben die Entwickler versucht, ein richtiges Adventure-Spiel abzuliefern, im Gegensatz zu den Holmes-Spielen, die sich auf das Befragen von Zeugen beschränken. Bedient wird das Ganze mit schicken Icons am unteren Bildschirmrand. Es gibt Gegenstände, die in einem Inventory verwaltet werden können, diverse Orte, die Sie besuchen, sowie eine langsam tickende Uhr, welche Sie unter Zeitdruck setzt. Sie reisen von Ort zu Ort, indem Sie einem Kutscher Ihr Fahrziel angeben – durch Anklicken der Adresse in Ihrem Notizbüchlein. An praktisch jedem Ort wartet eine mehr oder minder lange Video-Sequenz, in der meistens Hinweise und manchmal auch einen Gegenstand enthalten sind, auf den Besucher. Damit nichts vergessen wird, können Sie den Inhalt der Gespräche in einem Notizbuch automatisch festhalten lassen. Bis dahin ähnelt das Programm anderen Adventures; eine Besonderheit betrifft jedoch den Einsatz von Gegenständen, der so nicht ganz logisch ist. Um ein Objekt zu benutzen, müssen Sie es in die Hand nehmen, bevor Sie den entsprechenden Ort benutzen. Dann erscheint eine andere Videosequenz, als wenn Sie den Ort ohne den Gegenstand in der Hand betreten hätten. Dementsprechend können Sie Ihre Gegenstände auch nur auf der Straße untersuchen und nehmen. Sind Sie erstmal in einem Gebäude drin, kommen Sie an Ihr Inventory nicht mehr ran.



Zwar soll man nicht alles glauben, was in der Zeitung steht, doch die Times enthält einige wichtige Hinweise



Halbautomatisch werden alle entdeckten Weisheiten in einem Notizbuch notiert



Diese Bardame zapft leider nur Bier und kein Blut...



Im Inventar werden alle eingesammelten Gegenstände zwischengelagert

BORIS SCHNEIDER

Erster Eindruck: Staunen! Diesmal haben die Programmierer ein richtiges Adventure mit Gegenständen und Puzzles erschaffen – was für ein Fortschritt nach Sherlock Holmes. Zweiter Eindruck: Ungläubiges Staunen! Wie man es schaffen kann, ein Spielprinzip derart zu ruinieren, ist wirklich rekordverdächtig.
Es gibt in diesem »Adventure« kein Puzzle, das man tatsächlich lösen könnte. Im ganzen Spiel findet sich keinerlei Hinweis, daß Sie Ihrer Verlobten am ersten Tag ein Halsband mit einem Kreuz bringen müßten; wenn Sie es vergessen, werden Sie zu Beginn des zweiten Tages ohne Ausweg umgebracht. Alle »Rätsel« in diesem Spiel haben diesen Charakter: Sie müssen erst etwas falsch machen, sterben und wieder einen alten Spielstand laden, um rauszukriegen, was das Programm eigentlich will. So ein Vorgehen ist eine Beleidigung für jeden intelligenten Menschen, der seine Logik mit jener der Programmierer messen will. Da kann auch die exzellente technische Qualität der Videos und die passable schauspielerische Leistung nicht mehr weiterhelfen: Dracula Unleashed gehört zurück in den Eichensarg, mit einem Holzpflock durchs Loch der CD.

Dracula Unleashed läuft wahlweise in VGA- oder Super VGA-Auflösung. Für Super-VGA ist eine Grafikkarte mit Vesa-Treiber erforderlich.
Bis auf die Spielstände wird keinerlei Platz auf der Festplatte benötigt; das Programm erkennt sogar selbständig die Soundkarte und muß nicht konfiguriert werden.

DRACULA UNLEASHED

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

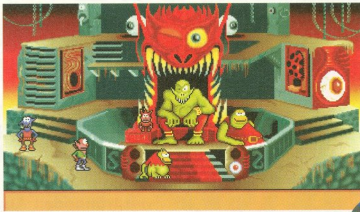
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Viacom New Media
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; viel und gut
Spieltext	Englisch; sehr viel, Sprachausgabe
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

Freies RAM: ca. 570 KByte und 2 MByte EMS frei
Festplattenplatz: ein paar Kilobyte für Spielstände

Besonderheiten: Adventure mit professionell gedrehten Videosequenzen.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit Super-VGA und Maus.

44



GOBLIINS 2 CD ROM

Ein Prinz – geraubt. Der königliche Vater – verzweifelt. Die Lage – aussichtslos. Doch wenn es zwei unscheinbaren Kobolden gelingen würde, sich zum Schloß des schändlichen Kidnappers vorzutüfteln, könnte doch noch ein Happy-End bei der Geschichte herausspringen. Sie steuern die höchst unterschiedlichen Helden von »Gobliins 2«: Fingus ist der schüchterne, schlaue Typ; Kollege Winkle der Goblin fürs Grobe. Durch stets Wechseln zwischen diesen Charakteren müssen Sie eine Reihe von garstigsten Puzzles knacken.

Grafisch und spielerisch gibt es keine Unterschiede zur alten Diskettenversion. Akustisch wurde Gobliins 2 aber ordentlich aufgemöbelt: Musik, Effekte und Sprache werden als CD-Sound wiedergegeben; die Sprachausgabe ertönt aber nur in Englisch. Dank deutscher »Untertitel« bleibt das Programm auch ohne Fremdsprachen-Kenntnisse spielbar. Als Bonustracks packte der Hersteller vier Demos auf die CD. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Ein ebenso witziges wie kniffliges Spiel, aber nach einem Jahr Entwicklungszeit hatte ich mir von der CD-Version mehr Verbesserungen erwartet. Der einzige echte Fortschritt ist die englische Sprachausgabe, doch deswegen wird kein geistig gesunder Goblin (bzw. Mensch) sich das Spiel nochmal kaufen, wenn er die Disketten-Version schon besitzt.
Hätte Coktel Vision die beiden ersten Goblins-Spiele zusammen auf eine CD gepackt, wäre meine Euphorie minimal größer. So schneidet Gobliins 2 unter CD-ROM-Gesichtspunkten eher bescheiden ab; mehr als die Punktzahl der Diskettenversion ist bei der Gesamtwertung nicht drin.

GOBLIINS 2

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Coktel Vision
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 590 KByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Englische Sprachausgabe; auf Wunsch deutsche Untertitel.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

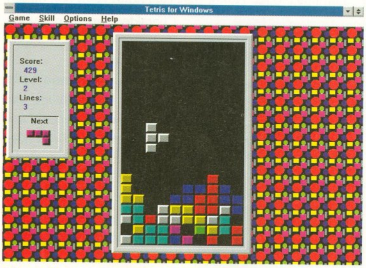
76

HALL OF FAME

TETRIS

Was treibt einen sonst psychisch stabilen Menschen dazu, mit tränenden Augen auf einen Bildschirm zu starren und in stupider Monotonie fallende Klötzchen zu sortieren? Tetris natürlich – was sonst?

Man kennt's ja: Ein einsames Klötzchen purzelt langsam, aber unaufhaltsam in einen Becher. Der Spieler kann es via Tastatur nach rechts und links verschieben und das gute Stück um seine eigene Achse rotieren lassen. Bis das Steinchen am Boden aufkommt (und sich nicht mehr verrücken läßt), muß der Spieler 1) eine Lücke entdeckt und 2) den Stein richtig plaziert haben. Jedesmal, wenn eine komplette Reihe am Boden entstanden ist, löst sie sich in Wohlgefallen auf und macht Platz für neue. Klar, das ist Tetris.



Microsoft sorgte für die Tetris-Verbreitung unter Windows: Beim Entertainment Pack 1 ist diese Version mit von der Partie.

So simpel kann ein Spiel ein: Ohne grafischen Schnickschnack, Super-Soundtrack mit 24kanaliger Sprachausgabe oder 188 Protz-MByte auf der Festplatte. Doch Tetris ist die ideale Einstiegsdroge: Einmal gespielt, schon ist man süchtig. Die Zahl der Leute, die nach ausgiebigen Tetris-Sessions im Geiste Autos auf der Straße, Softwarepackungen oder Freundinnen gestapelt haben, soll gar nicht so klein sein. Das Teuflische: Einmal angefangen, kann man nicht mehr aufhören.

Das hatte sich der russische Mathematiker Alexej Pashitnov nicht träumen lassen: Daß er als Nebenprodukt seiner Forschung den Rubik's Cube des Computerzeitalters erfinden würde. Eigentlich wollte er zum Zeitvertreib ein Pentaeder-Puzzle programmieren. Da die fünf Bausteine zuviele Varianten zuließen, entschied er sich für Tetraeder (also vier Bausteine – daher auch der Name Tetris). Sein Schüler Iwan Gerassimov fügte später das entscheidene Element dazu – den Zeitdruck, der so hübsch an den Nerven sägt.

Doch alle Bemühungen Pashitnovs, an den Erfolg von Tetris anzuknüpfen, scheiterten kläglich. Seine Nachfolgerspiele »Wordtris«, »Hatris« oder »Super Tetris« erreichten nie die Spielbarkeit des Originals und können getrost zur Riege »Software-Schrott« gerechnet werden. Dafür konnten Sega mit »Columns« und Nintendos »Dr. Mario« einen Achtungserfolg verbuchen – auch wenn sie die Klasse des Ur-Tetris nie erreichten. Die beste Tetris-Weiterentwicklung heißt übrigens »Blockout«: Die Programmierer ließen den Spieler von oben in den Becher sehen, in den knifflige Strukturen purzelten.

Natürlich gibt es inzwischen einen Tetris-Ableger für jeden Computer: Sei's nun mit dem Windows Entertainment Pack 1 oder als Gadget für Psion-Computer – überall, wo's nur geht, wird eifrig gestapelt. **(al)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **...Tetris auf einem »Elektronika 60« oder »DKW«-Rechner entwickelt wurde – einem sowjetischen Nachbau der westlichen MS-DOS-PCs?**
- **...Tetris zunächst als Raubkopie weitergegeben wurde (mit dem Schutz geistigen Eigentums geknechteter sozialistischer Programmierergenossen nahm man es in der ehemaligen UdSSR nicht so genau). Der Programmierer verdiente erst dann Geld, als Spectrum Holobyte die weltweiten Rechte aufkaufte.**
- **...es die beste Tetris-Version für den Game Boy gibt? Erstens stimmt das Timing hundertprozentig, zweitens kann man Steinchen schneller in Richtung Boden runterziehen – ein Feature, das man bei der Originalversion schmerzlich vermißt. Drittens sorgt ein ausgebuffter Zwei-Spieler-Modus für herrliche Wortwechsel – jedesmal, wenn man Reihen abgeräumt hat, erscheinen sie beim Gegenspieler und machen ihm so das Leben schwerer.**
- **...sich Alexej Pashitnov sich seinen Taum erfüllen konnte? Noch bevor der eiserne Vorhang fiel, zog der 38ährig Moskauer ins sonnige Kalifornien.**
- **...man schätzt, daß Tetris heute das meistverbreitetste Computerspiel ist?**

TETRIS

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	❑ VGA	❑ Super VGA
❑ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	❑ Joystick

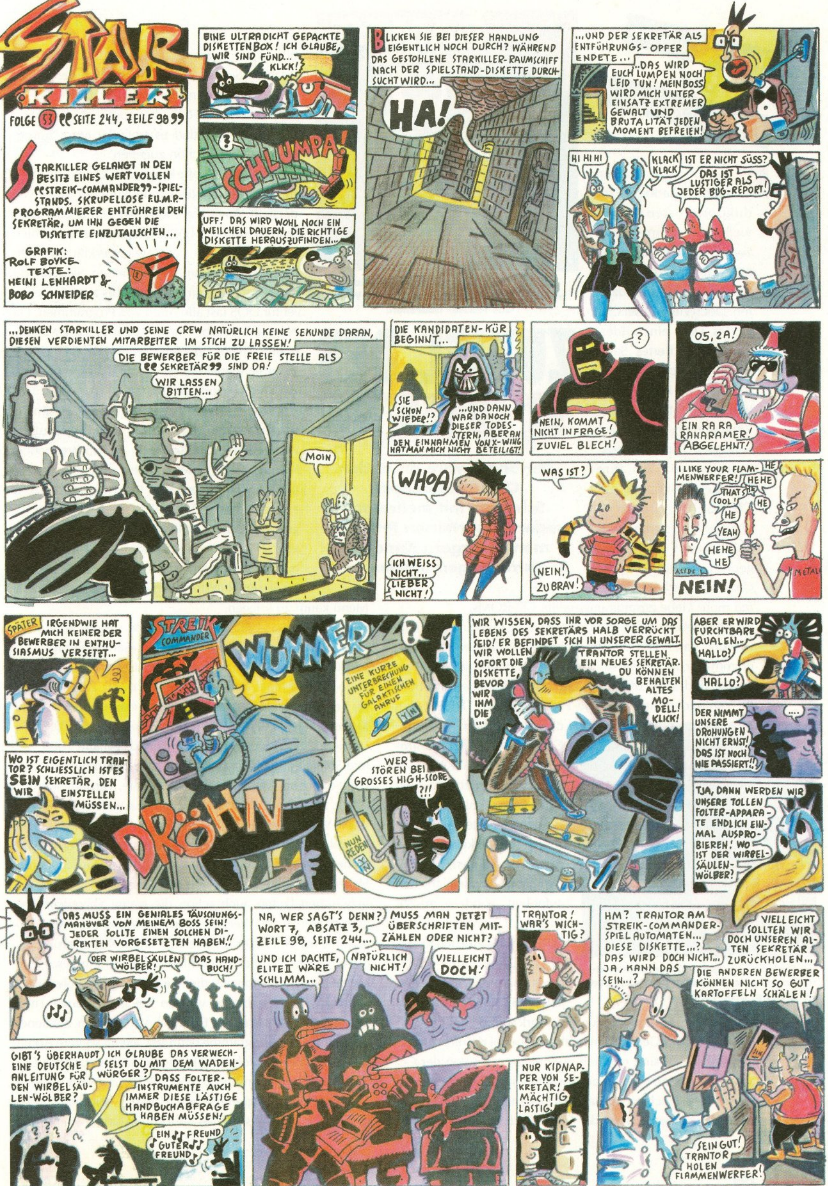
Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Diverse
Ca.-Preis	DM 60,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; leicht
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: Je nach Version; generell ist Tetris nicht sehr RAM-hungrig.
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

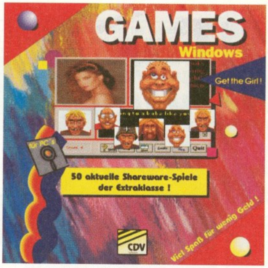
Besonderheiten: Die aktuellste und beste Version ist »Classic Tetris« von Spectrum Holobyte.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit VGA.

90



■ FORTSETZUNG FOLGT



Mit CD-ROMs für weniger als 10 Mark will CDV den »Goldgräbern« der CD-Welle das Wasser abdrehen.

ZUVIEL DES GUTEN

Der Shareware droht der CD-ROM-Kollaps: Scheiben mit mehreren hundert unsortierten Programmen verärgern Kunden. Registrierungen bleiben aus.

Es gibt kein Halten mehr: Niedrige Produktionskosten lassen viele Kleinstfirmen von zweifelhaftem Ruf entstehen, die dutzendweise Shareware-CDs produzieren. Doch viele dieser CD-ROMs sind ein wildes, völlig unsortiertes Sammelsurium von veralteten Versionen, Doubletten und gar nicht lauffähigen Programmen. Es ist keine Seltenheit, daß Mailbox-Betreiber einfach ihre komplette Mailbox auf CD kopieren lassen – ohne jemals den Inhalt der zukünftigen CD selbst geprüft zu haben. Zum Glück gibt es auch einige mit mehr Liebe zusammengestellte CD-ROMs.

Eine der ersten ordentlichen Shareware-CDs war die »Game Power« von CDV, einem Shareware-Händler, der Programm-Versionen direkt von den Original-Autoren übernimmt und auch offizielles deutsches Registrierungs-Büro für zahlreiche internationale Programme ist. Dementsprechend sorgfältig war die Game Power-CD zusammengestellt. Das gute Stück ist inzwischen aber fast ein Jahr alt und damit nicht mehr auf dem neuesten Stand. Da zahlreiche Konkurrenten auf den Markt drängen, hat CDV die Game Power nicht neu aufgelegt, sondern mischt jetzt auch im Markt der Billigst-CDs mit. Auf den ROMs »DOS Games« und »Windows Games« findet man jeweils 50 Programme eben für DOS oder Windows. Nur 9,90 Mark soll so ein CD-ROM kosten – für das Geld darf man aber keinerlei Komfort erwarten. Die Spiele sind nämlich zum einen nicht von der CD ablauffähig (man muß sie auf Festplatte installieren) und ein Menü gibt es auch nicht. Ganz im Gegenteil: Die Spiele sind unpraktischerweise unter der CDV-Katalognummer gespeichert. Wenn Sie also »Get the Girl« suchen, erfahren Sie nur durch Ausdrucken der auf der CD gespeicherten Inhalts-Datei, daß es sich im Verzeichnis »W1885« befindet – etwas anwenderfreundlicher darf es trotz 10 Mark unserer Meinung nach schon zugehen.



Ein Profi-Spiel gegen tausend Shareware-Programme: Datamedia verwirrt den Kunden mit Disk-Versionen auf CD.

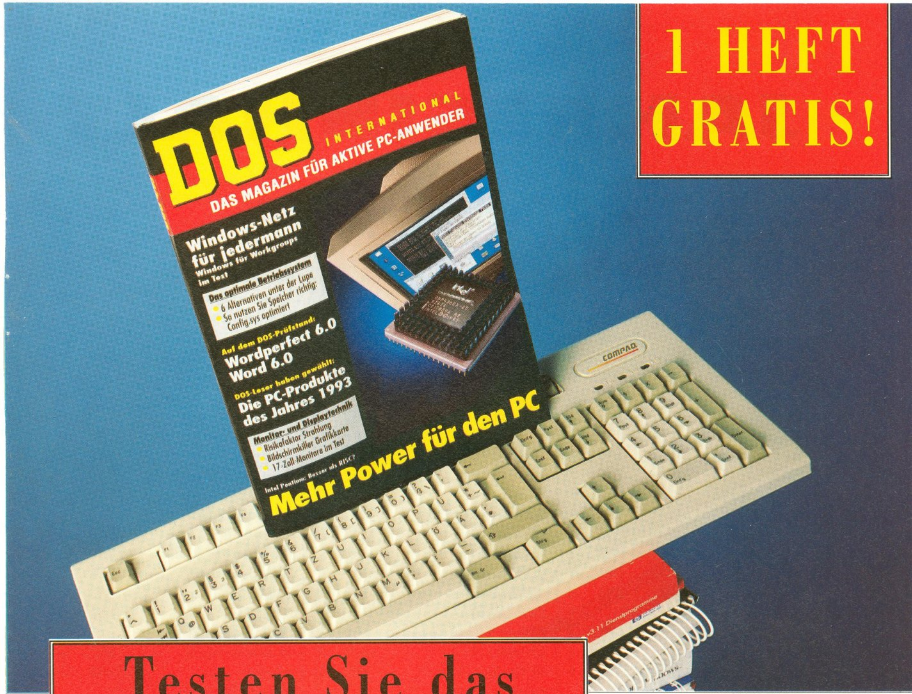
Knapp das Doppelte kostet die CD »Action pur!«, die eher ein buntes Panoptikum der Shareware darstellt. Auch hier muß man sich wieder größtenteils durch CDV-Katalognummern wühlen, die lediglich in Textdateien erklärt werden. Neben 10 Action-Spielen finden Sie von der Finanzberatung für Windows bis zum Screensaver für DOS fast alle Arten von Programmen. Die Auswahl ist aber unvollständig: Das Malprogramm »Neopaint« fehlt, während das Diashow-Programm vom selben Autor, »Neoshow«, Platz auf »Action pur!« fand.

Für knapp 50 Mark kriegt man mit der »Shareware Deluxe Vol. 1«-CD von CompuDisc wesentlich mehr Komfort. Ein ansprechendes Menü, das die Spiele automatisch auf der Festplatte zwischenspeichert, lenkt davon ab, daß es einige aktuelle Titel nicht mehr auf die CD geschafft haben. Allerdings verquickt die Deluxe-CD Demos von professionellen Programmen mit Werbespielen und echten Shareware-Programmen. Registrierungs-Hinweise sind über das Menü kaum zu kriegen.

Die Firma DataMedia geht das Thema wieder anders an. Dort dienen Shareware-Spiele nur als Garnierung für Vollprodukte. Schon länger auf dem Markt ist eine CD-Version von »Indiana Jones and the Fate of Atlantis«. Dabei handelt es sich um die deutsche Disketten-Version (komplett mit Kopierschutz) und keinesfalls um die erweiterte CD-ROM-Version. Als Ausgleich befinden sich sagenhafte 1000 weitere Spiele auf der CD. Daß dafür ganz tief in die Kiste von Uralt-Shareware gegriffen werden mußte, versteht sich von selbst. Im selben Stile bringt Datamedia vermeintliche CD-ROM-Versionen von Thalions »Airbus« sowie zwei Spielesammlungen mit älteren Titeln von Starbyte auf den Markt – alle aufgefüllt mit Shareware. Ob das noch im Sinne des Shareware-Konzepts ist, bleibt fraglich.

Inzwischen laufen auch schon die ersten Shareware-Programmierer Sturm. Wer registriert denn schon einzelne Programme auf einer 1000-Spiele-CD? Ohne Registrierung verdient nur der CD-Hersteller, nicht der Programmierer. Epic MegaGames und Apogee, die beiden amerikanischen Top-Shareware-Spieleanbieter, werden bei ihren neuen Titeln untersagen, daß diese auf CDs angeboten werden, auf denen sich mehr als 10 Programme befinden. Wenn weitere Anbieter diesem Beispiel folgen, gibt es demnächst nur noch CD-ROMs mit viel Schrottware und solche, die sich auf eine Handvoll guter Programme beschränken – für den Kunden vielleicht gar keine so schlechte Entwicklung. **(bs)**

1 HEFT GRATIS!



Testen Sie das Praxis-Knowhow von DOS!

Testen Sie jetzt DOS International – das Magazin für aktive PC-Anwender!

- DOS International liefert Ihnen konkrete Lösungen für die tägliche Arbeit mit Ihrem PC!
- DOS International bietet Ihnen praxisorientiertes Wissen in professioneller Form!
- DOS International vermittelt Ihnen Wissen über das Handbuch hinaus! Ganz klar: DOS International sagt Ihnen, was andere Ihnen nicht sagen können.

Doch überzeugen Sie sich selbst von einer der führenden Computer-Zeitschriften Europas.

Fordern Sie Ihr Gratis-Heft noch heute mit dem Test-Gutschein an!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, DOS International, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

DOS: DIE BASIS FÜR IHREN ERFOLG.

Schicken Sie Ihren Test-Gutschein noch heute an: DMV-Verlag, DOS International, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München.

Test-Gutschein für 1 Gratisheft!

JA, ich will **DOS International** testen. Senden Sie mir ein Gratisheft zu. Wenn ich von DOS International nicht voll überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meines Gratisheftes mit. Ansonsten senden Sie mir DOS International regelmäßig per Post frei Haus – mit 8% Preisvorteil für nur DM 7,37 pro Heft statt DM 8,- (Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, DOS International, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift 1025

JAHRESINHALT '93

Sind Sie auf der verzweifelten Suche nach einer bestimmten Starkiller-Folge oder der Betrayal at Krondor-Lösung ? Mit unserem praktisch genialen Jahresinhaltsverzeichnis kommt man selbst den schrottigsten Spielen und abgefahrensten Grundlagenartikeln auf die Spur. (tw)

PREVIEWS

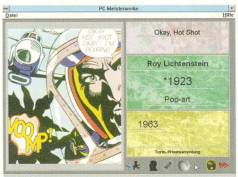


HARDWARE



GRUNDLAGEN

SOFTWARE



SHAREWARE & PUBLIC DOMAIN

BIZARRE ANWENDUNGEN

JAHRESINHALT '93

SimDate	4/93	118
SimIn	10/93	122
SimLaptop	2/93	118
SimLearning	5/93	102
SimMultimedia	8/93	122
SimPressRelease	11/93	138
SimWindows	1/93	102
Sting als Starlord	10/93	122
Strike Commander	7/93	110
Texel-CD-Rom-Anleitung	8/93	122
Telefon-Anleitung	11/93	138
Top 5 Anti-486er	3/93	102
Top 5 Bösewichter	12/93	138
Top 5 CD-ROM	4/93	118
Top 5 Deluxe	8/93	122
Top 5 El-Fisch-Kaufgründe	6/93	110
Top 5 Letzte Worte	5/93	102
Top 5 Microprose Summer Surprise	9/93	122
Top 5 MS-DOS	2/93	118
Top 5 PC-Kauf	1/93	102
Top 5 Sample-Sounds	11/93	138
Top 5 Ultima-Karten	7/93	110
Top 5 Werbespiele	10/93	122
Twain-Scanner-Standard	3/93	102
WinFax	12/93	138

STARKILLER

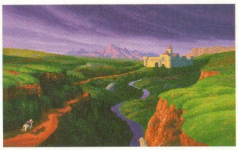
Thema(Titel)	Ausgabe	Seite
Auf und davon (Folge 52)	12/93	109
Der doppelte Bill (Folge 46)	6/93	59
Das Netzwerk	2/93	118
Der neue Bordcomputer	1/93	102
Nur keinen Stress (Folge 50)	10/93	65
Metamorphose (Folge 45)	5/93	
Tag der Abrechnung (Folge 44)	4/93	81
Tag des Tentakels (Folge 48)	8/93	65
Die Trillionen-Credit-Disk (Folge 51)	11/93	68
Under New Management (Folge 49)	9/93	65
Wo ein Schwarzes Loch ist, da ist auch ein Weg (Folge 43)	3/93	73
Zwei Bills kommen selten allein (Folge 47)	7/93	59

Sonstiges

Thema(Titel)	Ausgabe	Seite
Adventure-Special (Ein Puzzle kommt selten allein)	9/93	28
CES Chicago	8/93	6
CES Las Vegas	3/93	7
ECTS London (Frühlings-Erwachen)	6/93	6
ECTS London (London Live)	11/93	8
Frankfurter Buchmesse (Im Zeichen der CD)	12/93	102
Interplay	12/93	6
Kauftips (Schenk Dir was)	12/93	19
Multiplayer-Spiele	10/93	24
World of Commodore-Messe (Premiere)	2/93	6

SPIELE-TESTS

Name	Wertung	Ausgabe	Seite
Abandoned Places	37	9/93	76
Airbus A320 USA-Edition	29	9/93	46
Alcatraz	26	3/93	68
Alone in the Dark	77	2/93	78
Amazon	47	2/93	70
Amberstar	54	2/93	82
Ambush at Sorinor	56	10/93	58
Ancient Art of War – Skies	54	3/93	56
Anstoss	85	12/93	68
Armour-Geddon	46	3/93	64
Balance	39	6/93	75
Banania	48	4/93	40
Batman Returns	31	11/93	96
Battle Isle Data Disk II	75	7/93	72



Name	Wertung	Ausgabe	Seite
Battlechess 4000	67	2/93	45
Beauty and the Beast	54	9/93	96
Betrayal at Krondor	83	9/93	72
Bloodstone	33	11/93	97
Blue Force	51	8/93	52
Body Blows	64	11/93	94
Bubble & Quaak	30	6/93	74
Burntime	73	10/93	54
Buzz Aldrin's Race into Space	77	4/93	42
Caesar's Palace/Windows	32	2/93	55
Cannonade	24	4/93	80
Car & Driver	83	1/93	30
Castles II	72	2/93	68
Challenge o.t. Five Realms	60	6/93	76
Championship Manager '93	43	8/93	78
Chess Maniac	11	9/93	58
Chessmaster 4000 Turbo	82	12/93	85
Cobra Mission	45	3/93	48
Cogito	29	12/93	93
Cohort II	21	6/93	52
Comanche	86	1/93	26
Comanche Mission Disk 1	86	6/93	42
Contraptions	63	3/93	69
Cool World	34	2/93	84
Creepers	75	4/93	50
Crusaders of the Dark Savant (Wizardry VII)	87		64
Curse of Enchantia	38	2/93	74
Dark Side of Xeen (Might & Magic V)	79	8/93	84
Dark Sun (Shattered Lands)	78	12/93	78
Daughter of Serpents	40	2/93	80
David Leadbetter's Golf	84	1/93	46
Day of the Tentacle	93	7/93	34
Dogfight	69	5/93	46
Dr. Floyd/Windows	70	7/93	52
Dracula	42	12/93	56
Dune II	79	2/93	46
Eight Ball Deluxe	46	10/93	52
Eishockey-Manager	80	6/93	64
El-Fish	—	6/93	92
Electro Body	46	8/93	83
Elf	53	2/93	48
Elysium	41	3/93	66
Empire Deluxe	79	5/93	28
Empire Deluxe/Windows	79	11/93	67
Erben des Throns	67	3/93	40
Eric the Unready	75	3/93	36
Eye of the Beholder III	73	7/93	76
F-15 Strike Eagle III	78	3/93	60
Fallen Empire	41	7/93	70
Fields of Glory	61	9/93	84
Flashback	59	7/93	44
Flies	35	3/93	38
Flight Simulator 5	65	11/93	56
Football Manager 3	7	9/93	78
Formula One Grand Prix	84	2/93	28
Freakout	64	3/93	45
Freddy Pharkas (Frontier Pharmacist)	68	7/93	80
Front Page Sports Football	61	2/93	67
Front Page Sports Football Pro	70	11/93	62
Frontier (Elite II)	53	12/93	76
Fun Pack/Windwos	43	2/93	54
Galactic Warrior Rats	48	10/93	66
The Game of Life	30	6/93	90
Gemfire	65	2/93	56
Gnome Alone	31	9/93	76
Goal	68	12/93	66
Gobliins 2	76	2/93	76
Harrier Assault	53	2/93	32
Harrier Jump Jet	72	3/93	62
Homeworld (Gateway II)	78	10/93	46
Human Race (The Jurassic Levels)	74	9/93	79
The Humans	74	2/93	90
Imperial Pursuit	77	9/93	86
The Incredible Machine	74	2/93	88
The (even more) Incredible Machine	82	8/93	58
International Athletics	29	5/93	66
Int. Open Golf	53	8/93	92
Int. Rugby Challenge	39	6/93	72

JAHRESINHALT '93

CD-ROM SPIELE


MAN!AC
VID E OHNE KOMPROMISSE
ES GIBT NOCH LEBEN JENSEITS DER INTEL-CHIPS:
Auf Super Nintendo, Mega Drive und Mega CD, Videospiel-Konsolen der 16-Bit-Generation, toben die heißesten Actionspiele und realistischsten Sportsimulationen, anwenderfreundliche Rollenspiele und Strategieabenteuer in farbenprächtigem Fantasy-Ambiente. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft eines brisanten Unterhaltungsmediums: MAN!AC checkt Neuentwicklungen und kommende Produkte für 3DO, Ataris 64-Bit-Jaguar und CD-I's MPEG-Standard.
MAN!AC
Für die Zeit zwischen Game Over und Continue
Rise of the Robots: Dreidimensionale Kampfmaschinen für High-End-PCs
MAN!AC
NEU!
Roboter stürmen den Bildschirm
Die besten Videospiele des Jahres
MAN!AC ist ein Team erfahrener Videospiel- und Computerfreaks, allesamt Spiele-Insider der ersten Stunde: Martin Gaksch, Winnie Forster, Ingo Zaborowski und Heinrich Lenhardt testen jeden Monat alle Neuerscheinungen für Super Nintendo, Mega Drive und Mega CD – unbestechlich und gewohnt kritisch. Zu jedem Test gibt's historische und systemübergreifende Hintergrundinformationen – Facts, die Sie nur in MAN!AC finden.
Die aktuelle MAN!AC erscheint am 8. Dezember

DAS WAR'S!

Jahresrückblick 1993

Finito. Schluß. Aus. Vorbei. 1993 schließt seine Pforten und mit ihm auch der erste Jahrgang PC Player. Der Redaktions-Chronist zückt die Feder und blickt zurück auf ein ereignisreiches Spielejahr.



Schnell ist es verstrichen, das PC-Jahr 1993. Wir konnten nicht klagen: Es gab bessere Soundkarten, billigere CD-ROMs, schnellere VGA-Karten und unterm Strich ein sehr hohes Niveau bei den Spiele-Veröffentlichungen. Besonders kurzweilig wurden die letzten zwölf Monate für uns in der PC Player-Redaktion, weil wir eben mal schnell die fixe Idee eines anspruchsvollen PC-Unterhaltungsmagazins in die Tat umsetzten. Der folgende Rückblick ist deshalb nicht nur eine etwas respektlose Aufarbeitung des Software-Jahrgangs 1993, sondern auch ein kleines Stück Redaktions-Chronik – garantiert kurzweiliger als die Silvester-Ansprache des Bundeskanzlers.

Januar



Erstausgabe! PC Player erblickt das Licht der Welt; die ersten druckfrischen Exemplare der Januar-Ausgabe werden bereits Ende '92 auf der »World of Commodore«-Messe in Frankfurt der Weltöffentlichkeit vorgestellt. Die Entstehungsgeschichte ist ein Adventure für sich. Am Anfang wütet eine Zwei-Mann-Redaktion: Lenhardt in München, Schneider sitzt noch in Düsseldorf auf den Umzugskisten; diverse Layouter sind quer über die Bundesrepublik verteilt.

Der Schicksalsschlag zum Einstand: Lemmings 2 ist das Titelmotiv, doch die Fertigstellung des Programms verzögert sich ein wenig – bitte lesen Sie unter »Juni« weiter...

Highlights:

Comanche ist der 3D-Überflieger mit massiver Hubschrauber-Action, **Car & Driver** die schnittige Alternative für vierrädrige Rennerlebnisse. Liebhaber anspruchsvoller Golf-Simulationen greifen nur noch zu **Links 386 Pro**. **Crusaders of the Dark Savant** ist das siebte Wizardry-Rollenspiel, hammerhart, aber für Enthusiasten eine echte Lebensaufgabe.

Enttäuschungen:

King's Quest VI sieht ja wirklich toll aus, steckt aber voller spielerischer Garstigkeiten. Ocean liefert mit **Wizkid** den Auftakt für eine Serie dumpfer Actionspiele ab.

Sprüche:

»Mit dieser Irrsinns-Grafik hätten die Programmierer jeden Blödsinn in großen Stückzahlen verkaufen können.« (Boris Schneider, vom »Comanche«-3D-System sichtlich beeindruckt).

»Außer auf dem berüchtigten Minigolf-Platz von Bad Tölz habe ich noch nie echte Golferlebnisse gehabt« (Boris Schneider mit einem bewegenden Geständnis im Rahmen des Golfsimulations-Schwerpunkts.)

Februar



Unser Autor Toni Schwaiger liefert seinen ersten großen Hardware-Test ab. 14 Soundkarten wurden minuziös verglichen; weder Kosten noch Mühen für die Fotografien gescheut – und dann nahezu alle Bilder bei der großen Tabelle vertauscht. Der zuständige Layouter wird immer noch von Interpol gesucht.

Das Warten auf »Lemmings 2« und »X-Wing« mutiert mittlerweile zu einem Running Gag. Ocean ist hingegen zu früh dran: Das Spiel zum Film »Robocop 3« erscheint mehrere Monate, bevor die Dreharbeiten an der Kino-»Vorlage« beendet sind. Boris Schneider outet sich als Trekkie, in dem er den »Star Trek«-Saver zum Sieger des ersten Vergleichstests der Bildschirm-Schoner kürt. Mit dem »elektronischen Liebesbrief« wird die Rubrik »Bizarre Anwendungen« ins Leben gerufen, deren Zweck die Würdigung besonders sinnloser Anwendungs-Software ist.

Highlights:

Formula One Grand Prix bietet betont realistisches Rennvergnügen, während sich **Stunt Island** als flotte Flugsimulation mit viel Action entpuppt. Mit **Dune II** und **Populous II** erscheinen gleich vorzügliche Strategiespiele. Infogrames' Action-Adventure **Alone in the Dark** ist weder sonderlich komplex noch mit genialen Puzzles bestückt, aber die innovative Grafik fasziniert ungemein.

Enttäuschungen:

Sim Life läßt vor lauter Anspruch kaum noch Platz für zarte Spielwitz-Ansätze. Die Links-Erfinder von Access Software machen mit dem Adventure **Amazon** klar, daß Sie Ihre Energien lieber ganz auf Golf-Simulationen konzentrieren sollten.

Sprüche:

»Das tatenlose Betrachten so manches Bildschirm-Schoners ist spannender, als "Caesar's Palace" zu spielen«. (Heinrich Lenhardt amüsiert sich nicht gerade zu Tode).

»Lediglich bei den Abschiedsbrief-Vorlagen vermag ein 9-Nadel-Draft-Output auf holzhaltigem Altpapier die gewünschte Wirkung zu erzielen.« (Heinrich Lenhardt hat Bedenken ob der stilistischen Korrektheit ausgedruckter Exemplare des »elektronischen Liebesbriefs«).

März



Auch wir können umziehen: Die Redaktion verläßt das legendäre Provisorium »Zaunkönigweg« und bezieht Räumlichkeiten in den DMV-Headquarters zu Poing. Erleichterung, als sich nach Studium des Weltatlas herausstellt, daß dieser Ort a) tatsächlich existiert und b) nur wenige Kilometer von den zivilisierten Außenposten Münchens entfernt ist. Lenhardt verfährt sich die ersten Tage permanent und lernt so unter anderem die Sumpfgebiete des Erdinger Moos, die Intel-Warenannahme in Feldkirchen sowie die schönsten Verfädelungsmöglichkeiten des Autobahnkreuzes München-Ost kennen.

Nach einigen kurzen Episoden als Overtüre startet außerdem die Starkiller-Comicserie mit einem neuen Fortsetzungs-Zyklus. Zeichner Rolf Boyke fängt mit

Folge 43 an, zeigt das Innere eines Schwarzen Lochs und läßt uns heute noch darüber grübeln, was eine kyrandianische Beutelschnecke sein soll.

Highlights:

Eric the Unready bietet viele Insider-Gags und anspruchsvolle englische Texte; unter Adventure-Freaks mittlerweile Kult. **Ultima Underworld II** spielt sich genauso gut, wie es aussieht.

Enttäuschungen:

Legends of Valour spielt sich genauso schlecht, wie es aussieht. Das deutsche Adventure **Flies** schreit geradezu nach einem Software-Kammerjäger, während **WWF European Rampage** den Tiefgang der TV-Catcherei subtil einfängt.

Sprüche:

»Über Geschmack läßt sich nicht streiten, also lassen wir's gleich sein« (Heinrich Lenhardt über das Golfkrieg-Strategiespiel »A Line in the Sand«).
»Der Prozessor wird so heiß, daß er den Treibhauseffekt beschleunigt.« (Boris Schneider, nicht ernstzunehmend, auf der Satire-Seite »Finale«).

April



Die Software-Kuriosität des Monats war »Wacky Funsters«: Ein Spiel, das Computerspiele parodiert. Beim abartig-faszinierenden »Rambi vs. Blambo« (niedliches Reh mäht böse Jäger mit MG nieder), griff sogar unsere sanfte Schlußredakteurin gierig zur Maus.
Wie schmal der Grat zwischen Realität und Realsatire ist, zeigte unser April-Wettbewerb. Drei von sechs Meldungen mußten als Enten enttarnt werden; nur wenigen Lesern gelang dieses Kunststück. Die runde Colani-Diskette (»Sie faßt sich freundlicher an...«) wurde meist korrekt als Falschmeldung entlarvt. Die Meldung »Highscore im Supermarkt« über Videospiele auf Barcode-Basis klang noch verrückter, ist aber wahr.

Highlights:

Space Quest V tarnt mit grandiosen SF-Gags und edler Grafik sein Puzzle-Defizit. Die NASA-Simulation **Buzz Aldrin** erweist sich als ebenso schweres wie originelles Strategiespiel rund um die Raumfahrt.

Enttäuschungen:

Die SF-Roman-Umsetzung **Ringworld** sieht toll aus, krankt aber an mangelnder Komplexität. **Mantis CD-ROM** mausert sich zur Lachnummer unter den Wing-Commander-Clones; die Komik ist allerdings nicht beabsichtigt.

Sprüche:

Toni Schwaiger feuerte im Rahmen seines Joystick-Tests die besten rhetorischen Breitseiten ab:
»Die Feuerknöpfe sind nicht unbedingt der Weisheit letzter Schluß – im Winter müssen Sie streuen, um nicht abzurutschen.« (Quickshot PC-Pack).
»Das Wunder an Präzisionsmangel schlechthin mit der unübertroffenen Rückstellungsungenauigkeit von 17 Prozent. Wir wünschen fröhliches Trudeln.« (Quickshot Warrior 5).
»Stick abschrauben, Holzstab aufstecken und ab zum nächsten Golfplatz: So setzen Sie den Analog-Competition seiner unausweichlichen Bestimmung gemäß ein.« (Competition Pro PC).
»Wirklich innovative Form. Aber leider nur als Ersatz-Automatikgetriebe-Wahlhebel oder Magnum-Stempel zu verwenden.« (Colani Joystick).

Mai



Was tut man nicht alles, um seine Leser ein wenig zu verblüffen. Wer nichts Böses ahnend die Mai-Ausgabe von PC Player umblätterte, wurde mit einer neu designten Version von Logo und Cover-Outfit überfallen. Unser Antwort auf Luigi Colani, Titel-Designer Friedemann Porscha, verpaßte dem Player-Schriftzug einen moderneren Look.
Weitaus verwirrender gestaltet sich mittlerweile die Namensgebung von Spielen der Ultima-Serie: Serpent Isle ist nicht mehr und nicht weniger als »Ultima VII, Part II«. Unser Autor Michael Thomas blickt noch durch und schwärmte von der »Befriedigung des Forscherdrangs«. Bei den Soundkarten regt sich ein neuer Standard: General Midi ist eine klanggewaltige Alternative zu den teuren Roland-Karten und wird von immer mehr Herstellern unterstützt.

Highlights:

Empire Deluxe erfreut Bildschirm-Strategen, während Ultima-Anhänger auf **Serpent Isle** schwören. Der Star-Wars-Simulator **X-Wing** erfüllt nicht alle Erwartungen, aber man hat schon Schlechteres gespielt (...meint vor allem Thomas Werner).

Enttäuschungen:

Penthouse Hot Numbers ist genau das, was Sie bei einem solchen Namen erwarten würden. **Sleepwalker** heißt Oceans vorläufiger Tiefpunkt, von da an ging's konstant bergauf (aktueller Stand bei Jahresende: 61 Punkte für Jurassic Park!).

Sprüche:

»Angesichts der permanent unscharfen Resultate muß man schon unter einem gewaltigen Libido-Stau leiden, um hier in Wallung zu geraten.« (Heinrich Lenhardt über die digitalisierten Busenparade »Penthouse Hot Numbers«).
»Trau' keinem Spiel, dessen »ReadMe«-Datei einen Umfang von mehr als 10 KByte hat.« (Heinrich Lenhardt fühlt seine Vorurteile bei »Tegel's Mercenaries« bestätigt).

Juni



Das neue, prächtige Logo hat endgültig die Titelseite erobert – wir nutzen die günstige Gelegenheit, um unauffällig den Preis um 70 Pfennig zu erhöhen. Im Editorial dieser Ausgabe ist von »7 Pfennig« die Rede – gehört mittlerweile zu den großen Druckfehler-Klassikern unseres Verlages. Jedenfalls konnten wir uns eine Verstärkung des Redaktionsteams leisten. Thomas Werner kam gerade von einem Studienaufenthalt aus Kanada zurück, als er die Stellenanzeige in der Februar-Ausgabe las. Der Rest ist Geschichte...
Toni Schwaiger testet indes eine Menge PCs. Die merkwürdigste Kiste ist Amstrads Mega PC, der auch Videospiel-Module fürs Sega Mega Drive schluckt. Doch ein Sonic macht noch lange keinen Frühling; der überteuerte 386-SX-Rechner mit dem strahlungsfreudigen Monitor wird zum Flop.
Kurioser Höhepunkt dieses ereignisreichen Software-Monats war »El-Fish«. Unseren Boris Schneider bringt man ja sonst nicht so leicht aus der Fassung, aber das hat ihn wirklich geschafft: Ein Spiel ohne Spielprinzip! Sie gestalten ein Aquarium, kreuzen einige Zierfischsorten und gucken sich deren agiles Treiben fassungslos an. »Es ist Selbstzweck pur, digitaler Unsinn in Reinform« analysiert El-Schneider.
Und da war doch noch dieses Lemmings 2 – unser Januar-Titelthema hat uns eingeholt! Und was hat sich Psygnosis dann geleistet? Eine Verschlimmbesserung ersten Grades, denn trotz aller Erweiterungen und Verbesserungen wird der Spielwitz des Vorgängers nicht erreicht.

Highlights:

Chris Roberts' **Strike Commander** ist eine richtig schöne Action-Simulation – sofern man mindestens 50 MHz in der CPU pochen hat. Die Brettspiel-Umsetzung **Space Hulk** reizt die Strategen in unserer Redaktion und **Eishockey Manager** begeistert alle Sportkenner, die sich an Genialitäten wie dem Torquotienten der Düsseldorfer EG berauschen können.

Enttäuschungen:

Das zwei CDs füllende **7th Guest** von Virgin ist optisch zwar der erhoffte Super-VGA-Videoanimations-Hammer, aber den Spielwitz muß man mit der Lupe suchen. **Jonathan** markiert indes einen neuen historischen Tiefpunkt in der Adventure-Geschichte.

Sprüche:

»Geld macht nicht glücklich, aber immerhin reich.« (Thomas Werner wagt sich Rahmen seiner »Rags to Riches«-Preview in philosophische Sphären vor).

»Bubble ist so gruftig schlecht, daß man Windows förmlich ächzen hört.« (Heinrich Lenhardt kann für »Bubble & Quaak« nicht allzu viel Enthusiasmus aufbringen).

»Bleibt nur die Frage, wieviele Leute eigentlich einen solchen Blödsinn kopieren wollen.« (Boris Schneider über den besonders umständlichen Kopierschutz von »Jonathan«).



Juli

Selten hat man drei Redakteure so enthusiastisch an einem Programm herumrätseln gesehen. »Wer spielt zuerst "Day of the Tentacle" durch?« lautete die Preisfrage im Juli; das neue Adventure von LucasArts stellte selbst Bullfrogs düsteren Strategie-Thriller »Syndicate« in den Schatten.

Der Schwaiger wird diesen Monat auf die Mäuse losgelassen. Testsieger wird das neue Protzmodell von Microsoft; diesem Hersteller verdanken wir auch die genialen Gymnastiktips für Maus-Answender: »Schütteln Sie Ihre Hände und Finger sanft, um Verkrampfungen zu lösen und die Durchblutung anzuregen. Sollten Sie während Ihrer Computerarbeit Schmerzen verspüren, wenden Sie sich an einen Arzt.«

Highlights:

Gags, Ideen, Super-Grafik, Pracht-Puzzles – beim Abenteuerspiel **Day of the Tentacle** muß man tief in die Kiste mit den Superlativen greifen. **Sensible Soccer** begeistert alle Fußballer, die mit dem abartig schnellen Spielablauf zurecht kommen. Bullfrogs zynisches **Syndicate** bringt grafisch und spielerisch frischen Wind ins Strategie-Genre.

Enttäuschungen:

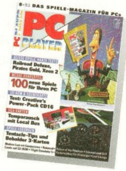
Tiefer Fall für Mike Singleton: Der Midwinter-Macher lutscht mit **Fallen Empire** sein altes Spielprinzip erbärmlich aus. **Eye of the Beholder III** ist der dritte und schwächste Teil der Rollenspiel-Trilogie von SSI.

Sprüche:

»Beispielsweise erfährt man, daß das "Ablöschen" nicht nur dann sinnvoll ist, wenn wegen des leicht angebrannten Pfannengerichts der ganze Raum in Flammen steht.« (Thomas Werner, frisch inspiriert durch einen Fachbegriff aus dem »PC-Kochprogramm«).

»Auch ein Testarossa ist schön anzusehen, doch Samstag vormittag möchte ich nicht mit ihm in München auf Parkplatzsuche gehen«. (Toni Schwaiger bemüht ein verwegenes Gleichnis, um die Nachteile der hübschen »Fancy Mouse« zu verdeutlichen).

August



Was jetzt zum Jahreswechsel in die Händlerregale kommt, gab's schon im Sommer zu sehen: Der Besuch auf der CES in Chicago war die Spesen wert; mit knapp 20 Seiten stellte der Umfang des Messeberichts einen internen Rekord auf. Boris Schneider, immer auf der Suche nach mehr Tempo für die Strike Commanders dieser Welt, erläutert indes die Geschwindigkeits-Vorteile von Local-Bus-Grafikkarten.

Die Geschmacklosigkeit des Jahres leistet sich die englische Softwarefirma Empire. Zum »Desert Strike«-Strategiespiel »War in the Gulf« legt man so nette Souvenirs wie eine Panzer-Ansichtskarte und ein Poster mit einer brennenden Ölquelle in die Packung.

Highlights:

Zeitlos gute Spielideen, grafisch ein wenig aufpoliert: Microprose plündert mit **Pirates Gold** und **Railroad Tycoon Deluxe** die Archive. Sierra renoviert ein Denkspiel vom Jahresanfang und landet mit der **Even More Incredible Machine** prompt einen Hit. Interplays **Lost Vikings** gehört zu den originellsten Vertretern der Zunft der Action-Adventures.

Enttäuschungen:

Außer einem hübschen Szenario hat **Return of the Phantom** nicht viel zu bieten – eines der Puzzle-ärmsten Adventures der Saison.

Whale's Voyage entpuppt sich als Bieder-Rollenspiel der Abteilung »überflüssig«.

Sprüche:

»Wir würden Sie gerne weiterhin als munteren, lebendigen Leser der PC Player begrüßen.« (Toni Schwaiger enthüllt den wahren Grund, warum man vor Öffnen des PCs das Netzkabel von der Steckdose lösen sollte).

»Aktien verkaufen, die man gar nicht besitzt, um vom Gewinn Dinge zu erwerben, die man eigentlich nicht braucht.« (Thomas Werner erläutert die Motive des »Wall Street Manager« und unserer kapitalistischen Gesellschaft im allgemeinen).

September



Das Diskussionsthema Nummer 1 für PC-Spieler heißt »Pinball Dreams«. Die mit Spannung erwartete Flipper-Simulation bietet eine garstige Kombination aus Handbuchabfrage und Disketten-Kopierschutz – nur dreimal darf installiert werden. Hunderte von Leserbriefen später schwenkt der Hersteller die weiße Fahne: Nie wieder so ein kundenfeindlicher Kopierschutz – recht so!

Die Dinosaurier-Welle hält auch die Software-Landschaft in Atem. Brontoschneider testet das Dino-Malprogramm »Jurassic Art«, die »Microsoft Dinosaurs« folgen nächsten Monat. Ein Dinosaurier des Computer-Journalismus stößt hingegen zum PC Player-Kreis der freien Mitarbeiter: Anatol »Grunge« Locker verstärkt das Team ab sofort als Gastautor.



Wir lassen nicht locker: Anatol kehrt im September als freier Mitarbeiter zurück

Highlights:

Electronic Arts erweist Sportspiel-Freund Heinrich Lenhardt mit der Veröffentlichung von **NHL Hockey** einen persönlichen Gefallen. **Lands of Lore** überzeugt als hübsches Einsteiger-Rollenspiel. Mehr Tiefgang und Innovationen bietet Dynamix' Fantasy-Alternative **Betrayal at Krondor**. Bei Simulations-Liebhabern erntet »Tornado« gute Noten.

Enttäuschungen:

Die **Airbus**-Simulationstragödie setzt sich mit der USA-Edition fort. **Football Manager 3** macht keinerlei Spaß und hat die mieseste PC-Grafik, die wir in den 90er Jahren je gesehen haben.

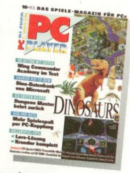
Sprüche:

»Wenn Sie Bud-Spencer-Filme für den Höhepunkt abendländischen Humors halten, wird Ihnen "Chess Maniac" vielleicht gefallen.« (Boris Schneider informiert über das Niveau eines unguten Schachprogramms)

»Genüßlich zuzeln Blattläuse die frisch gezüchteten Rosen aus, Schnecken raspeln an einem Tag den mühsam gehegten Salatbestand nieder und der Nachbar behauptet steif und fest, er habe während des Urlaubs die Lieblings-Zimmerpflanze gegossen – auch wenn das verdorrte Etwas aussieht, als habe es 1812 den letzten Tropfen Wasser gesehen.« (Anatol Locker stimmt auf die Gartenbau-Simulati-

on »Gnome alone« ein).
»Das muß die Rache der Engländer für das verlorene WM-Halbfinale von 1990 sein.« (Heinrich Lenhardt, von der Qualität des »Football Manager 3« nicht gerade begeistert).

Oktober



Boris Schneider probiert einige 3D-Spiele auf einem 15.000 Mark teuren Pentium-Rechner aus und verfällt in tiefe Depressionen, als das Testgerät zurückgeschickt werden muß.
Gleich zwei neue Rubriken starten in diesem Monat. Pannenhilfe rund um den PC verspricht die Serie mit dem subtilen Titel »Keine Panik«. Und wer's immer noch nicht gemerkt hat: Jede Überschrift ist hier die Verballhornung eines Filmtitels (schicken Sie uns bitte eine Postkarte, wenn Sie wissen, welcher amerikanische SF-Streifen uns zu der dichterischen Höchstleistung »Der Tag, an dem das CMOS stillstand« inspirierte).
Die in Millionen und aber Millionen von Leserbriefen geforderte »Hall of Fame« widmet sich hingegen den guten alten Computerspiel-Klassikern. Erstes Programm, das für diese Rubrik als würdig genug erachtet wurde, ist LucasArts' »Secret of Monkey Island«.

Highlights:

Den netten Burschen von Max Design hätte man ein so schön zynisch-fieses Strategiespiel wie **Burntime** gar nicht zugetraut. Die überlebenden Textadventure-Freaks delektieren sich am neuen Legend-Opus **Homeworld**. Und die beiden **Ultima Underworld**-Rollenspiele gibt's jetzt vereint zum Preis von einem – auf CD-ROM.

Enttäuschungen:

Origin braucht wohl jeden Dollar – die **Wing Commander Academy** ist ein eher peinlicher Aufguß der alten Action-Serie. Electronic Arts kombiniert Geschmacklosigkeit und ein müdes Spielprinzip zu **Seal Team**, dem Tummelplatz für alle Strategie-Rambos. Virgin wagt es allen Ernstes, eine Schlunz-Version seiner mißratenen **Shuttle**-Simulation auf CD zu pressen.

Sprüche:

»Ein verstrahltes Nordkalifornien, ein von der Wüste überrolltes Sachsen-Anhalt oder Mutantenjagd im österreichischen Burgenland (Thomas Werner führt aus, welche Szenarien er beim Endzeit-Strategiespiel »Burntime« vermißt).
»Ein paar Maden im Magen, die Feldflasche gefüllt, die Knarre geladen und die Rattenfalle wird auch schon im nächsten Zug fertig – da beschleicht einen ein nie geahntes Hochgefühl.« (Anatol Locker, der offensichtlich auch lange »Burntime« gespielt hat).
»Wenn dieses CD-ROM ein Experiment in Sachen "Kunden-Vergraulung" sein soll, dann hat Virgin sein Ziel erreicht.« (Boris Schneider hat sich von »Shuttle« auf CD-ROM offenbar mehr versprochen).

November



Endlich mal wieder witzige Hardware: Bei den Soundkarten geht der Trend zum Alleskönner – AdLib, Soundblaster, Roland und General Midi in einem. Mit der Grafikkarte Reel Magic kündigt sich Videofilm-Qualität an; Tests der ersten speziell für diese Erweiterung entwickelten Programme finden Sie in dieser Ausgabe.
Der Schwaiger Toni resümiert angesichts des Preisverfalls bei PCs »Trau' keinem unter 66« (damit war in der Tat die MHz-Taktfrequenz gemeint; wir haben uns über den Mitgliedsantrag von den »Grauen Panthern« trotzdem gefreut).
Schicksalsschlag des Monats: Thomas Werner wurde in seinem Meinungskasten zu »Privateer« das abschließende Wörtchen »kann« unterschlagen. Schlußredakteurin Babs Schwaiger hat ein Alibi und schiebt die Schuld auf ein gefräßiges DTP-Programm.

Highlights:

Privateer verknüpft Weltraum-Action mit Handelselementen à la **Elite**. Das Infocom-Label feiert mit dem grafisch aufwendigen **Return to Zork** ein gelungenes Adventure-Comeback. **Microsoft Arcade** heißt das originellste Windows-Programm des Jahre: verblüffend authentische Umsetzungen von Automaten-Veteranen wie Asteroids untergraben die innerbetriebliche Arbeitsmoral.

Enttäuschungen:

Gameteks Spiel zum Film **Batman Returns** erscheint reichlich spät und schafft es sogar, den Ocean-Level für miese Kino-Adaptionen zu unterbieten. Electronic Arts veröffentlicht eine lieblose PC-Version des 8-Bit-Oldies **Seven Cities of Gold**, die weniger Spaß macht als die Vorlage.

Sprüche:

»In den sowieso viel zu engen Gängen kommen einem laufend arbeitslose Schauspieler in Zool-, Lemmings- und Wikinger-Kostümen entgegen.« (Boris Schneider, dem es auf der CES-Messe in London zu wild zuging).
»Nicht gerade das geeignete Demonstrationsprogramm, um einen Soziologie-Studenten davon zu überzeugen, daß Computerspiele keinesfalls gewalttätig, sondern geistreich und lehrreich sind.« (Heinrich Lenhardt über das Prügelspiel »Body Blows«).
»Die gehobenen Stellungskriege mit Namen wie "Die Lotusblume" oder "Den Elefanten reiten" sollte man sich nur in guter körperlicher Verfassung geben, außer man robbt gerne mit verrenkten Beinen, ausgekugelter Hüfte und sonstigen verbogenen Körperteilen zum Arzt.« (Anatol Locker warnt vor Folgeschäden des CD-ROMs »The Legend of Kamasutra«).

Dezember



Prima Gelegenheit, um einen Druckfehler bei der Wertung zu »Dark Sun: Shattered Lands« zu korrigieren: 76 Punkte gibt's insgesamt (und nicht 78). Anatol Locker testet ein Bodybuilding-Programm und läßt sich anschließend einen Bart wachsen – was dabei herauskommt, erfahren Sie im nächsten Jahresrückblick.
Hardware- und Software-Kauftips für den Gabentisch gibt's reichlich, aber bei den Spielen lassen viele Toptitel noch auf sich warten. Der Testteil in Ausgabe 1/94 wird umso besser besetzt sein. Außerdem wurde es unseren Redakteuren zwischendurch langweilig; flugs entsteht das CD-ROM-Sonderheft »CD Player«.

Highlights:

Origin hegt und pflegt seine 3D-Kompetenz mit dem Fantasy-Action-Adventure **Shadow Caster**. **Anstoß** wird zu Saisonschluß Tabellenführer im Lager der Fußballmanager-Simulationen. Das Strategiespiel **Master of Orion** ist so gut, daß Hersteller Microprose es nicht offiziell in Europa veröffentlicht – da lacht der Importeur!

Enttäuschungen:

Psygnosis' Spiel zum **Dracula**-Film fehlt der Biß – eine Art Shadow Caster für Arme. **Nick Faldo's Golf** wird zum überflüssigsten Sportspiel des Jahres und **Frontier** zur größten Enttäuschung: Der offizielle Elite-Nachfolger steckt voller technischer und spielerischer Macken.



Das bißchen Kabelsalat, das ein CD-Recorder mit sich bringt, kann doch unseren Hardware-Schneider nicht erschüttern...

Sprüche:

»Dem geschwätzigen Caddy, der jeden Ihrer Schläge mit einem gesprochenen Sätzchen naßforsch kommentiert, möchte man bald nur noch das 7er-Eisen liebevoll um die Gurgel knoten.« (Heinrich Lenhardt hat sich bei »Nick Faldo's Golf« nicht sonderlich amüsiert). (hl)



WHO IS WHO?

Was macht der Kanzler in seiner Freizeit? Welche Universität besuchte Prof. Dr. Dr. h.c. Schmitz? Und seit wann hat Scharping das ÖTV-Abzeichen? Das »Who is Who« gibt Antworten auf diese brennenden Fragen.

Wie wir sie lieben, unsere Reichen, Schönen und Berühmten! Und weil wir Deutschen unsere Promis verehren, wollen wir natürlich auch alles von ihnen wissen. Dieses Marktlücke nutzte ein findiger Schweizer Verleger: Er sammelte die Daten der Persönlichkeiten unserer Zeit und brachte seine gesammelten Werke unter den Namen »Who is Who« heraus – eine Art Adressbuch, aus dem die ganzen Nobodys wie Du und ich gestrichen wurden. Der Wälzer wurde prompt zum Renner: Endlich hatte der kleine Mann die Möglichkeit, mehr über die grauen Eminenzen seiner Zeit herauszufinden. Und die VIPs (und vor allem die weniger Important Persons) waren tierisch stolz, wenn sie ins amtliche Werk der Berühmtheiten aufgenommen wurden.

Der Rossipaul-Verlag, der uns gerne mit abseitigen Low-Budget-Software-Schnittchen »beglückt«, machte nach Perlen wie »Die elektronischen Bitteren Pillen« oder »Der elektronische Weinführer« auch vor diesem Standardwerk nicht halt. Das Programm basiert auf dem »Blauen Schweizer Who is Who in der Bundesrepublik Deutschland«, in dem 20.000 Persönlichkeiten erfasst wurden. Davon wurden genau 5.000 Einträge ausgewählt und auf zwei Disketten gepackt (nach dem Installieren etwa 6,5 MByte).

```
Text-Editor
 Line 1     Col 17        Indent  Insert  Text mode
Steffen Heitmann


Beruf/Position: Sächs. Staatsmin. d. Justiz.
Dienstadresse: 8060 Dresden, Archivstr. 1.
Geburtsort/-datum: Dresden, 8. Sept. 1944.
Verheiratet mit: Christine; 2 Kinder.
Ausbildungsweg: Grund- u. Oberschule, 1964-69 Stud. Theol. u. Altphilol.
Univ. Leipzig, 1969 Theol. Staatsexamen.
Laufbahn: Vorbereitungsdienst f. d. Pfarramt in d. Ev.-Luth. LKirche
Sachsens, 1971-73 Pfarrvikar u. Pfarrer b. d. Ev. Studentengem. Dresden, ab
1973 Ref. im Ev.-Luth. LKirchenamt Sachsen, ab 1975 kirchenjur. Ausbild.,
zeitweise Wahrnehmung einer Pfarrstelle u. Tätigkeit als jur. Ref. in d.
versch. Sachgebieten d. Kirchenverw., 1980 1. u. 1981 2. Jur. Examen, ab 1982
Ltr. d. Bez.Kirchenamts Dresden als KirchenamtsR./OKirchenR., 1989/90 Berater
d. "Gruppe der 20", 1989-90 Mtgl. d Basisdemokrat. Fraktion in d.
Stadtverordnetenversammlung Dresden, 1989-90 Mitwirkung b. d. Auflösung d.
Bez.Verw. Dresden d. Staatssicherheit, seit 1990 Ltr. d. Fachgruppe
"Verfassung u. Verw.Reform" d. Gemischten Kmsn. Baden-Württemberg/Sachsen u.
zugleich Vors. ihrer Arbeitsgruppe "Verfassung", im Koordinierungsaussch. f.
d. Bild. d. Landes Sachsen Ltr. d. Arbeitsstabs
Who is Who              ←  →  ↑  ↓  PgUp  PgDown  Return  Escape
```

Heitmann, Süssmuth, Adam-Schwätzer, Stoiber, Rau: Das war ihr Leben!

Die Qualität der Datensätze ist recht unterschiedlich ausgefallen: Was man nicht erwarten sollte, sind Biographien von Spiele-Programmierern oder Rockstars; außerdem ist Deutschlands Neo-Prominenz weder unter Claudia Schiffer noch unter Die Fantastischen Vier zu finden. Bei den Politikern sieht's deutlich besser aus: Das Kanzlerchen ist genauso dabei wie Rita Süssmuth oder Rudolf Scharping – sogar mit amtlicher Adresse. Die Garde der Film- und Fernseh-Schauspieler gibt's als Dreingabe; und vor allem die Doktorwürden, Uni-Professoren, Dekane und andere Eitelkeiten sind im Hunderterpack vertreten. Und so erfährt man, daß Herr Dr. rer. pol. Dr. h.c. Dipl-Ing Hans-Jürgen Zimmermann (Visitenkarten-Überlänge?) mal bei Siemens in Aachen war, Scharping eine ÖTV- und Arbeiterwohlfahrts-Mitgliedschaft besitzt und Hannelore Renner hieß, bevor sie den Kanzler ehelichte – wer's wissen will...

S-E-T nennt sich das System, mit der man der Datenflut Herr werden soll. Leider ist es umständlich zu bedienen; die Hälfte aller Funktionen sind schlicht und einfach nutzlos. Spartanisch auch die Ausführung: Da blickt dem bildchenverwöhnten Multimediasten harter 80-Zeichen-Text entgegen: Kein Bild, keine Grafik, dafür massenhaft Text, Text und nochmal Text. Auch die Geschwindigkeit läßt zu wünschen übrig: Der Volltextrecherche-Editor nudelt bei der Suche gnadenlos jedes einzelne Bit durch – und das kann ohne Such-Algorithmus ewig dauern.

Während der Bedienungkomfort den Charme von Trockenfutter verbreitet, haben sich die »S-E-T«-ter bei ihren 10 Beispielbriefen mehr angestrengt. Sei's ein Besuchswunsch bei Rita Süssmuth, ein Fanbrief an Wolfgang Lippert oder Aktionsaufrufe wie »Rettet den Schmied« (an Lisa Fitz gerichtet) – davon kann man sich die ein oder andere Anregung holen. Und Erpresserbriefe gibt's löblicherweise keine.

Wer schon immer dem Dekan der Universität Göttingen eine Urlaubskarte schreiben wollte oder das Who's Who für Bewerbungen nutzt (dafür ist das Ding nämlich wirklich gut!), bekommt, was er will: Adressen, Daten und Fakten. Wer das Who's Who jedes Jahr in Buchform kauft (ISBN 3-7290-0012-8, 2 Bände), sollte auf die Software-Version verzichten – sie ist zwar billiger, dafür aber nicht komplett. Für alle anderen gilt: Who is Who? – Who cares? **(al)**

DER ELEKTRONISCHE WHO IS WHO

Hersteller: Rossipaul Verlag
Preis: DM 29,80
Hardware-Minimum: 286er mit Festplatte – das war's auch schon.
Praktischer Nutzen: Praktisch für Bewerbungen im Uni-Umfeld, Futter für Autogrammsammler oder journalistische Prominenten-Recherche.
Originalitätsfaktor: Null Komma Null
Mögliche Folgeschäden: »Prominitis« – der Erkrankte brabbelt auf Zuruf die Daten von 4999 Prominenten herunter.
Unterhaltungswert: Wer sich nicht von der kargen Aufmachung abstoßen läßt, findet bei so manchem Promi ein biographisches Schmankerl.
Das PC-PLAYER-Fazit: Ein spartanisches Nachschlagewerk der Reichen, Edlen und Berühmten (und auch der Möchtegern-Prominenz). Einmal schmunzeln – und weg damit.

Die Inserenten

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firmen Comtrade Computers AG, DMV Vertrieb und Pro Software bei.

HAPPY SOFT

59154 Kamen • Postfach 1131

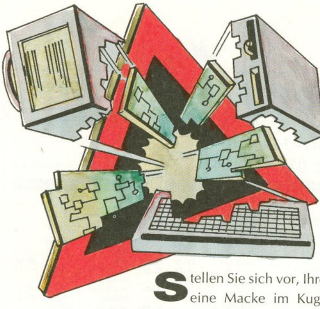
Telefon: 02307/13241

Für Sie am Telefon: Karin Demand
Geschäftszeiten:
Mo-Do 9-17 Uhr, Fr 9-15.30 Uhr

	PC	AMIGA		PC	AMIGA		PC	AMIGA
1869	76,- DV	64,- DV	Eye of Beh 3 Dtsch	* 77,- DV		Prestige Collect.	67,- DH	
1990 93er Edition		* 35,- DV	F 15 Str. Eagle 3	87,- DH		Prince of Persia	32,- DH	32,- DH
3D Construct. 2.0	114,- DV	114,- DV	F 17 Challenge		28,- DH	Prince of Persia 2	67,- DH	
7th Guest (CD-ROM)	119,- DH		F-19 Stealth Fight	49,- DH	35,- DH	Privateer	* 79,- DV	
A-Train	87,- DV	73,- DV	Falcon 3.0	87,- DV		Project X		27,- DH
-Consturction Set	41,- DV	41,- DV	-Mission Disk 1	54,- DH		Prophecy	* 66,- DH	
AA - War i.t.skies	84,- DH	63,- DH	-Miss.Disk 2 MIG29	* 54,- DH		Protostar	71,- DH	
Abandoned Places 2	* 76,- DV	60,- DV	Fallen Empire	84,- DV	79,- DV	Putty		48,- DH
Aces of T. Pacific	64,- DH		Fantastic Worlds	69,- DH	69,- DH	Quest for Glory 3	66,- DV	
- Mission Disk 1	46,- EV		Fields of Glory	87,- DH		Railroad Deluxe	* 76,- DH	
Aces over Europe D	* 69,- DV		Fire And Ice	* 54,- DH	48,- DH	Reach f.t.skies	59,- DH	54,- DH
Addams Family		29,- DH	First Samurai	50,- DH		Red Baron	66,- DV	39,- DH
Air Warrior	87,- DH	75,- DH	Flight of Intruder		32,- DH	-Mission Disk 1	48,- EV	
Airbus A 320	64,- DV	64,- DV	Flugsimulator 5.0	* 124,- DV		Return o.t.Phantom	* 87,- DV	
Airbus A 320 Amer.	83,- DH	83,- DH	Forgotten Castle	* 77,- DV		Rise of The Dragon	39,- DH	
Alien 3		* 47,- DH	Formula One GP	88,- DH	39,- EV	Robosports		66,- DH
Alien Breed 2		* 47,- DH	Freddy Pharkas DV	59,- DV		Rome AD 92	66,- DH	60,- DH
Alien Breed	* 53,- DH		Gateway	59,- EV		Sabre Team	77,- DH	65,- DH
Alien Breed SE 92		26,- EV	Gateway 2	60,- EV		Sensi.Soccer 92/93	53,- DH	48,- DH
Alone in The Dark	80,- DV		Global Gladiators		51,- DH	Seven Cit.o.Gold 2	* 63,- EV	
Anstoss	* 66,- DV	* 66,- DV	Go Simulator	79,- DH		Shadow o.t. Comet	83,- DV	
Apocalypse		* 49,- DH	Goal !	* 59,- DH	53,- DH	Shadowcaster	* 77,- DH	
Arabian Nights		58,- DV	Gobliins 2	86,- DV	67,- DV	Sherlock Holmes	77,- DV	
Award Winners	61,- DH	55,- DH	Graham Taylor Socc	64,- DH	60,- DH	Shuttle		53,- DH
B 17 Flying Fortr.	88,- DH	64,- DH	Gunship 2000	87,- DH	66,- DH	Siege	61,- EV	
Ballistic Dilpoma.		38,- DV	Gunship 2000 Data	53,- DH		-Data Dogs of War	41,- EV	
Bards Tale Constr.	58,- DH	58,- DH	Hannibal	75,- DV	63,- DV	Sim Ant	78,- DV	78,- DV
-Trilogy (BT 1-3)	67,- DH		Hardball 3	62,- EV		Sim City Deluxe	78,- DV	78,- DV
Battle Chess 2	59,- DH	56,- DH	Harrier Jump Jet	89,- DH		Sim Life	80,- DV	74,- DV
Battle Chess 4000	62,- DH		Hattrick!	* 75,- DV	* 63,- DV	Soccer Kid		60,- DH
Battle Team	70,- DH	63,- DH	Heimdall	29,- DV		Space Crusade	60,- DH	29,- DH
-Battleisle Data 2	48,- DH	48,- DH	Hexuma	79,- DV	79,- DV	Space Hulk	82,- DH	* 65,- DH
BC Kid		60,- DH	High Command	78,- EV		Space Legends	70,- DH	63,- DH
Beavers		57,- DH	History Line 14-18	75,- DV	75,- DV	Space Qu.1-4 Comp	79,- EV	
Betrayal at Kondor	73,- DV		Homey the clown	73,- DH		Space Quest 4	66,- DV	59,- DV
Bitmap Brothers 1	54,- DH	54,- DH	Human Race Standal	53,- DV	53,- DV	Space Quest 5	66,- DV	
Black Sect	* 81,- DH	* 69,- DH	Humans	49,- DH	49,- DH	Spaceward Ho!	79,- DV	
Blastar		47,- DH	Inca	89,- DV		Special Forces	39,- EV	39,- EV
Blues Brothers	27,- DH		Incredible Machine	65,- DV		Star Trek	79,- DV	* 73,- DV
Body Blows	54,- DH	48,- DH	Indiana Jones 4	82,- DV	76,- DV	Starlord	* 89,- DH	
Body Blows Galact.		* 47,- DH	Intern.Open Golf	65,- DH	* 59,- DH	Steel Empire	65,- DH	60,- DH
Budokan	* 33,- DH	* 33,- DH	Ishar 2	59,- DV	53,- DV	Steigenbg. Hotelm.	54,- DV	48,- DV
Bund.Man.Prof 2.0	63,- DV	63,- DV	Jaguar XJ 220		20,- DH	Street Fighter 2	* 59,- DH	53,- DH
Burning Steel	74,- DV		John Barnes Soccer		25,- DH	Strike Commander	82,- DH	
-Data 1 America	36,- DV		Jonathan	75,- DV	75,- DV	-Speeach	41,- DH	
-Data 2 Superschl.	36,- DV		Jordan in Flight	75,- DH		-Tact.Operation 2	* 35,- DH	
Burntime	* 75,- DV	* 64,- DV	Jurassic Park	* 64,- DV	* 53,- DV	Stunt Island	87,- DV	
Buzz Aldrin	84,- DH		KGB	39,- DH	39,- DH	Superfrog		47,- DH
Car and Driver	70,- DH		Kings Quest 6	75,- DV		Syndicate	77,- DV	64,- DV
Castles 2	63,- DH		Kings Q.6 CD Rom	76,- DH		Take a Break Pinb.	64,- DV	
Castles o.Dr.Brain	35,- DV	35,- DV	Lands of Lore DV	* 59,- DV		Task Force	85,- DH	
CHampionshh.Man.93	66,- DH	66,- DH	Laura Bow 2	65,- DV		Team Yankee		29,- DH
Chaos Engine		49,- DH	Legend of Valour	79,- DV	79,- DV	Terminator 2	* 29,- DH	* 29,- DH
Cheat'Em up 4.0		* 32,- DV	Legends o.Kyrandia	65,- DV	65,- DV	Terminator 2 Chess	* 65,- DH	
Chess Manic 5 Bill	* 88,- DV		Leisure S. Larry 5	66,- DV	66,- DV	Terminator 2029	73,- EV	
Chessmaster 3000	60,- EV		Lemmings 2	75,- DH	80,- DH	-Operation Scour	44,- EV	
Chessma.Pro CD ROM	97,- DH		LHX Attack Chopper	* 39,- DH		Thunderhawk	39,- DH	39,- DH
Chuck Rock		39,- DH	Links 386 Pro	88,- DH		Tornado	77,- DH	
Chuck Rock 2		47,- DH	-Belfry Wish.(386)	40,- DH		Transarctica	53,- DV	53,- DV
Chuck Y.Air Combat	64,- DV		-Bountifull	36,- DH		Traps n Treasures		60,- DH
Civilization	89,- DV	76,- DV	Lion Heart		53,- DH	Tri.Pursuit deLuxe	67,- DV	
Clash of Steel	71,- EV		Lord of The Rings	65,- DH	59,- DH	Trolls	48,- DH	48,- DH
Comanche	82,- DV		Lord of The Ring 2	67,- DH		Trolls Amiga 1200		48,- DH
-Mission Disk 1	46,- DV		Lords of Power	* 77,- DH	* 71,- DH	Turrican 3		* 59,- DH
Combat Air Patrol		* 59,- DH	Lost in Time	78,- DV		Twilight 2000	85,- DV	
Compl.Chess System	79,- DV		The Lost Viking	77,- DV	66,- DV	Ultima 5		39,- EV
Cruise f.a.Corpse	59,- DV	59,- DV	Lothar MatthNus	* 64,- DV	59,- DV	Ultima 6		39,- DH
Crusaders of Dark	81,- DV		Lotus 3	59,- DH	47,- DH	Ultima 7	79,- DV	
Curse of Enchantia	61,- DH	61,- DH	Lotus Compil.(1-3)		52,- DH	-Data Forge of Vir	45,- DH	
Cyber Race	* 79,- DV		Mad News	* 77,- DV	* 65,- DV	Ultima 7-2 Serp.Is	77,- DH	
D-Generation	42,- DH	42,- DH	Manchester United	27,- DH	27,- DH	-Data Silver Seed	42,- DH	
Daily Cov.Girl Pok	29,- DH	29,- DH	Maniac Mansion 2	82,- DV		Ultima Trilogy 2	71,- DH	
Dark Queen o.Krynn	78,- DV		McDonald Land	* 54,- DH	47,- DH	Ultima Underworld	72,- DH	
Darklands	39,- EV		Might and Magic 3	77,- DV	64,- DV	Ultima Underw. 2	72,- DH	
Darkmere	* 83,- DH	* 73,- DH	Might and Magic 4	77,- DV		Uridium 2		* 59,- DH
Darkseed 1.5	49,- DV		Might and Magic 5	81,- DV		V for Victory	66,- EV	
DSA	76,- DV	70,- DV	Monkey Island 2	77,- DV	77,- DV	V for Victory 2	66,- EV	
Daughters of Serpe	73,- DV	* 73,- DV	Monopoly	74,- DV	* 69,- DV	V for Victory 3	* 78,- DH	
-CD ROM	* 74,- DV		Morph		49,- DH	V for Victory 4	70,- EV	
Death Knig.o.Krynn	77,- DV	65,- DV	Mortal Kombat	* 59,- DH	* 54,- DH	Viking Fields	79,- DH	61,- DH
Delivery Agent		37,- DV	NCAA Basketball	39,- DH		Walker		59,- DH
Deluxe P.4.5 AGA		184,- DV	NFL Coach Cl.Footb	* 78,- DH		Wall Str. Manager	77,- DV	
Der Patrizier	74,- DV	65,- DV	NHL Hockey	* 77,- DH		War in the Gulf	73,- DH	68,- DH
-CD ROM	83,- DV		On The Road	60,- DV	60,- DV	Warlords 2	77,- EV	
Desert Strike		60,- DH	One step beyond	46,- DH	46,- DH	Ween	84,- DV	66,- DV
Die Schöne u. Biest	77,- DV		Overdrive		* 49,- DH	Whales Voyage	69,- DV	63,- DV
Die Siedler		* 77,- DV	Pacifik Strike	* 79,- DH		Wing.Comm Edition	85,- DH	
Dogfight	87,- DH	* 67,- DH	Patriot	77,- DH		WC 2 + Speeach	64,- DH	
Dragon-S Lair 3	78,- DH	72,- DH	Patton strike back	29,- EV		WC 2 Sp.Op 1+2 zus	49,- DH	
Dune 2	59,- DV	53,- DV	Penthouse Hot Numb	36,- DV	36,- DV	Wing Com.Academy	62,- DH	
Dungeon Master	60,- DV		Penthouse Deluxe	* 54,- DV	* 54,- DV	Worlds of Legend	50,- EV	50,- EV
Dungeon M./Chaos S		59,- DH	Pinball Dreams	59,- DH	48,- DH	WWF Wrestling	29,- DH	29,- DH
Dyna Blaster	66,- DH	60,- DH	Pinball Fantasies		56,- DH	WWF Wrestling 2	66,- DH	60,- DH
Eco Quest	39,- DH		Pirates Gold	* 84,- DV		X-Wing	69,- EV	
Eishockey Manager	78,- DV	72,- DV	Pirates!	34,- DH	34,- DH	X-Wing DH	79,- DH	
Elvira 2 Jaws of C	39,- DV	39,- DV	Police Quest 3	66,- DV		-Mission Disk 1	40,- EV	
Empire Deluxe	77,- EV		Popul.+Promis.Land	* 39,- DH	* 39,- DH	Xenobots	71,- DH	
Epic	66,- DH	60,- DH	Populous 2	70,- DH	60,- DH	Zeppelin	* 75,- DV	
Erben des Throns	74,- DV	68,- DV	Powermonger	62,- DH	60,- DH	Zool	42,- DH	42,- DH
Eye of Beholder 2	75,- DV	75,- DV	Premier Manager	35,- DH	35,- DH	Zool 2		* 48,- DH

Superpreise **Händleranfragen erwünscht** **Superpreise**

Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM
Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse
Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten · es gelten unsere AGB
* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar · Irrtum und Änderung vorbehalten



DER MIT DEM STREAMER TANZT

Backups können nicht nur Ihre Daten, sondern auch jahrelange Arbeit und damit Ihren Schlaf retten. Der perfekte Backup ist jedoch nicht problemlos.

Stellen Sie sich vor, Ihre Festplatte kriegt eine Macke im Kugellager und alle Daten darauf sind unwiderbringlich futsch. Oder bei einem Einbruch in Ihre Wohnung wird auch Ihr PC geklaut. Wenn Sie nur ein paar Spiele auf der Platte hatten, kein Grund zur Panik. Doch wenn der PC die einzige Kopie Ihrer Doktorarbeit oder Ihren ersten Roman oder die Bilanz des letzten Geschäftsjahres enthielt, können Sie monatelange Arbeit abschreiben, sofern Sie kein Backup im Schrank haben.

Sicherheit durch Sicherheitskopien

Backup kommt, wie so viele Wörter der Computersprache, aus dem Englischen und bezeichnet einen Nachschub oder ein Ersatzteil zum Auswechseln, wenn das Original versagt. Der Begriff geht also wesentlich tiefer als Sicherheitskopien. So kann der alte 386er im Schrank auch ein Backup für den 486er sein, denn wenn dieser ausfällt und zum reparieren muß, können Sie auf den älteren Rechner zurückgreifen.

Im engeren Sinne bezeichnet man mit Backup aber eine Sicherheitskopie von Daten. Diese Kopie wird normalerweise nie zum Arbeiten benutzt, außer wenn das Original ausfällt. Als Computer nur mit Disketten und ohne Festplatten arbeiteten, war ein Backup gleichbedeutend mit Eins-zu-Eins-Kopien der entsprechenden Programm- und Datendisketten, die man einfach mit dem »Diskcopy«-Befehl anlegen konnte. Auch heute empfehlen noch viele Software-Hersteller, erst Backups von allen Disketten eines Software-Pakets anzulegen, bevor man die Software auf die Festplatte installiert.

Eine Festplatte läßt sich aber nicht auf eine einzige Diskette kopieren; und das Kopieren jeder einzelnen Datei von Hand auf einen Berg von Disketten ist mühsam und fehleranfällig. Deswegen gibt es spezielle Backup-Programme, die den Inhalt der Festplatte auf möglichst wenige Disketten sichern. Mit diesen Disketten können Sie nicht arbeiten, wenn der Rechner ausfällt, aber Sie können den alten Zustand der Festplatte wieder mit ihnen herstellen.

Der geschenkte Gaul

MS-DOS kommt schon seit den frühen Versionen mit der 2 vor dem Komma mit einem eigenen Backup-Programm. Es heißt bezeichnenderweise einfach nur »BACKUP«. Damit läßt sich theoretisch eine Festplatte auf mehrere Disketten sichern und mit »RESTORE« zurückholen.

Leider war dieses MS-DOS-Backup nie vollkommen fehler- und mängelfrei. Das beginnt mit der Tatsache, daß die Backups zwischen verschiedenen DOS-Versionen nicht austauschbar waren (mit RESTORE 4.0 kann man keine BACKUP 5.0 Dateien wieder herstellen) und der unzureichenden Verwaltung der Backups, die sich eigentlich auf ein »Alles oder Nichts« beschränkt. Außerdem ist das DOS-Backup ziemlich langsam und extrem anfällig bei einer defekten Diskette: Ist auch nur ein Teil Ihres Backups kaputt, kommen Sie schlimmstenfalls an gar keine Daten mehr heran.

Aus all diesen Gründen gibt es schon seit Jahren mehrere konkurrierenden Backup-Systeme von diversen Firmen. Programme wie »Fastback«, »Central Point Backup« oder »Norton Backup« sind nicht nur mehrere Male schneller, sie sparen auch Disketten dank ausgefeilter Pack-Mechanismen. Besonders cool ist die eingebaute Fehlerkorrektur: Sie können eine Diskette Ihres Backups teilweise beschädigen, und trotzdem meistens noch alle Daten wieder herstellen. Programmiertricks mit Prüfsummen machen dieses kleine Wunder möglich.

Wenn Sie beruflich mit dem Computer zu tun haben, und einige Daten auf gar keinen Fall verlieren dürfen, ist ein solches Backup-Programm die beste Lebensversicherung.

Backup-Strategien

Welche Daten Sie wann sichern, hängt immer davon ab, was Sie eigentlich mit dem Computer machen. Wenn Sie Netzwerk-Betreiber mit 100 angeschlossenen PCs sind, werden Sie wahrscheinlich jede Nacht die Firmen-Daten so gut wie möglich sichern wollen. Wenn Sie einmal die Woche einen Brief an die Oma schreiben, reicht es vermutlich, alle paar Monate mal einen Backup aus Sicherheitsgründen zu machen.

Die beste Methode, herauszufinden, wie oft man einen Backup machen sollte, finden Sie, wenn Sie sich selber die Frage stellen: Wenn in diesem Augenblick mein Computer geklaut würde, wieviel Arbeitszeit würde ich dann verlieren, bis ich wieder die notwendigen Daten beisammen habe? Mehr Zeit in Backups zu investieren, macht wenig Sinn. Wenn Ihnen beim Verlust der Daten monatelange Arbeit flöten geht, sind ein paar Stunden Backup-Arbeit nicht zu viel verlangt. Wenn Sie meinen, Ihren PC mit der Original-Software im Schrank schnell wieder auf die Beine zu kriegen und nur ein paar Daten verloren gehen könnten, macht es

durchaus Sinn, einmal in der Woche diese Daten auf ein paar Disketten zu spielen.
Die einfachste Methode ist natürlich, die komplette Platte zu sichern. Aber wenn Sie mehrere Anwendungen auf einer nahezu vollen 300 MByte-Platte gespeichert haben, macht ein Backup auf 100 einzelne Disketten keinen Spaß und wenig Sinn. In solchen Fällen braucht man nur einen Backup der eigentlichen Daten, sprich der Textfiles, Spreadsheets und High-Scores, nicht aber von den Programmen selbst.

Die Rückkehr der Kassette

Im Zeitalter von 370-MByte-Festplatten und 680-MByte-CD-ROM-Laufwerken ist der Gedanke an eine Daten-Kassette reichlich anachronistisch. Auf diesen »Tapes« konnten C 64 und Co. noch ihre Daten speichern, aber ein Multi-Megabyte-PC? Doch für einen Backup ist ein Tape-Laufwerk im sogenannten QIC-Standard eine der günstigsten Investitionen, die Sie sich leisten können. Auf ein QIC-Band passen rund 125 MByte Daten; mit Datenkompression sogar knapp 200 MByte. Das entspricht mindestens 80 High-Density-Disketten, die Sie nicht dauernd wechseln müssen. Vielmehr können Sie abends das Backup-Programm starten, eine neue Kasette einlegen und den Rechner über Nacht gemütlich einen Backup der gesamten Festplatte anlegen. So ein »Streamer«, wie die Bandlaufwerke auch genannt werden, kostet heutzutage keine 500 Mark mehr. Für eine komfortable Daten(ver)sicherung keineswegs teuer. Denken Sie mal drüber nach, wieviel Geld Sie alleine für Beruhigungsmittel ausgeben müßten, wenn gerade jetzt ein Blitz Ihre Festplatte träfe. **(bs)**

WAS SOLL ICH SICHERN?

Eine ganze 370-MByte-Festplatte auf mehrere hundert Disketten umzukopieren, kann nicht Sinn eines Backup-Programms sein. Wenn Sie aber im Backup-Programm aussuchen, welche Daten gesichert werden, sollten Sie folgende Dateien nicht vergessen:

- **DAS ROOT-DIRECTORY, also das oberste Verzeichnis der Festplatte. Nichts ist frustrierender als eine verschwundene AUTOEXEC.BAT-Datei, die Sie mühevoll wieder rekonstruieren müssen.**
- **DAS WINDOWS-DIRECTORY, denn viele Windows-Programme legen hier wichtige Daten ab. Wenn Sie einen Backup dieses Directory haben, fällt Ihnen später die Re-Installation Ihrer Windows-Anwendungen leichter.**
- **ALLE DATEIEN MIT BESTIMMTEN ENDUNGEN. Wenn Sie Texte mit Word schreiben beispielsweise alle .DOC und .TXT-Dateien; wenn Sie mit Lotus rechnen, alle .WK1-Dateien, und so weiter. So verpassen Sie garantiert keine wichtigen Daten aus Ihren Anwendungen.**

Folgende Dateien sollten Sie aus Ihrem Backup ausschließen. Sie kosten nur Platz und Zeit und werden sowieso nicht benötigt.

- **DAS TEMP-DIRECTORY. Hier legen Programme nur temporäre Dateien an, in denen nie wichtige Daten stehen, die Sie später unbedingt nochmal brauchen.**
- **TMP & CO. Manche Programme legen in anderen Verzeichnissen .TMP-Dateien an oder machen selber Backups von Texten und Bildern mit der .BAK oder .SIK-Endung. Solche Dateien brauchen Sie nicht erneut zu sichern, wenn Sie die Originale schon gesichert haben.**
- **DIE WINDOWS-SWAP-Datei. Wenn Sie eine riesengroße (acht MByte und mehr) Datei sehen, die auf die Buchstaben .SWP endet, dürfen Sie diese beruhigt aus dem Backup ausschließen: Diese Datei wird zwar während des Windows-Betriebs benötigt, aber gegebenenfalls von Windows neu angelegt. *(bs)***

LÖSUNG DES MONATS

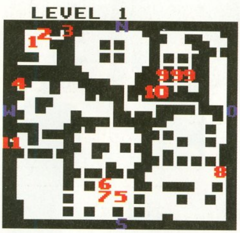
SHADOW CASTER

Origins neues 3D-Spiel setzt auf beeindruckende Grafiken. Trotzdem kann man an einigen Stellen sicher Hilfe gebrauchen.

Von Stefan Schlottbom aus Hofstetten kommt diese Komplettlösung, die er in mehreren durchwachten Nächten erarbeitete. Mit dieser Unterstützung sollten die Überlebenschancen für den letzten Shapeshifter deutlich steigen. (tw)

Level 1

Begeben Sie sich zur Position 1 und nehmen Sie den Feuerstab; klickt man auf den Obelisken, so ist es möglich, sich in einen Maorin zu verwandeln. An Stelle 2 befindet sich die Heilflasche. Man geht durch die Tür in den Teleporter (Stelle 3) und wird an Position 4 teleportiert.



Nun wird an Stelle 5 die fliegende Schatzkiste mit dem Feuerstab zerstört und der Silbertriangel-Schlüssel mitgenommen. Benutzen Sie ihn an Stelle 6. Es erscheint an Position 7 ein Teleporter im Boden. Betreten Sie diesen.

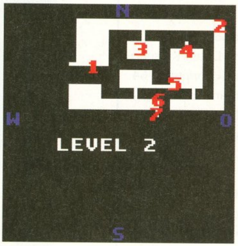
Der folgende Tip ist nicht »lebensnotwendig«, erleichtert aber das Weiterkommen ungemein.

Am besten speichert man schon im ersten Bild ab. Das Programm wird verlassen und ein Diskmonitor (PC-TOOLS, Norton etc.) zur Hand genommen. Ändern Sie im ersten Saveverzeichnis in der Datei GAME.SAV folgende Werte: Sektor 0000037 Offset 270/271 in Wert FAFA sowie gleicher Sektor Offset 358/359 in Wert FAFA.

Level 2

An Position 1 angekommen schwimmt man zur Stelle 2 und zieht an der von der Decke herunterhängenden Kette. An Stelle 3 greift man den Schädel benutzt ihn an Position 4 (Skelett).

Töten Sie das Skelett; danach öffnet sich an Stelle 5 die Wand. Unbedingt von Stelle 6 den Statuenkopf mitnehmen! Ab geht es durch den Teleporter...

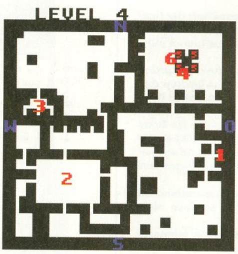


Level 1

Wieder angekommen in Level 1 (Stelle 8) gehen Sie an Position 9 und vernichten die dort schwebenden Schilde bzw. schießt auf das Feuer. Bei Stelle 10 nimmt man den zweiten Statuenkopf und begibt sich zur Stelle 11 in den Teleporter.

Level 4

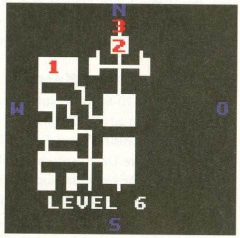
In Level 4 angekommen (Position 1) bewegen wir uns zur Stelle 2. Dort nehmen wir den Schlüssel und



legen ihn wieder auf den Boden. Der Käfig verschwindet und die nächsten Gänge öffnen sich. An Stelle 3 angekommen, nehmen wir den dritten Statuenkopf. Gehen Sie jetzt nach Position 4, nehmen den Statuenkopf vom Boden und setzen ihn in die Mauer (5) ein. Die Statuenköpfe vom Inventar ebenfalls (siehe Karte). Gehen Sie in den nun freigewordene Eingang an Stelle 6.

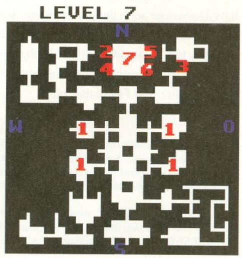
Level 6

An Stelle 1 wird auf die Illusionswand mit dem Zauberstab geschossen und der Weg ist frei. An Position 2 berührt man den Obelisken; eine weitere Figur wird uns beschert. Gehen Sie an Position 3 in den Teleporter.



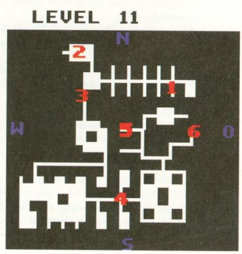
Level 7

Man zerstört bei (1) alle blau-umrandeten Schlösser an der Decke (Feuerstab). Gehen Sie in den Teleporter (2).



Level 11

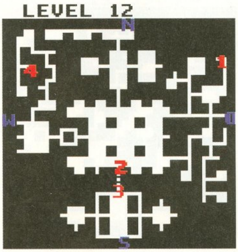
Reden Sie mit dem alten Mann in der Zelle (1) und ziehen Sie an der Kette (Pos. 2). Um über das Faß an Stelle 3 zu springen, verwandelt man sich in den



Caun und wählt als Spruch die Füße (Klicken Sie auf die Füße und dann in die Mitte des Bildschirms. Anschließend klickt man auf den Pfeil nach oben in der Menüzeile). Auf gehts zur Position 4. Hier wird genauso verfahren. An Stelle 5 kann man in den Weinkeller runtergehen (Ist nicht notwendig). Wir bewegen uns zur Pos. 6 in den nächsten Level.

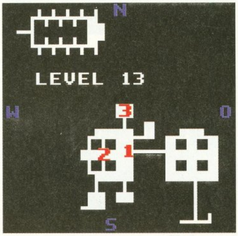
Level 12

Wir gehen an Position 1 in den nächsten Level runter. Wer will, kann auch in die Bibliothek hineinschauen (über den Teleporter 2) und sie wieder über den Teleporter (3) verlassen. Es ist nicht spielbeeinflussend, ob man dort war.



Level 13

An Stelle 1 besiegen wir den Werwolfkönig, nehmen den Obeliskaufsatz an uns, den wir auch gleich bei Position 2 am Obelisken benützen. Jetzt gehts in den Teleporter (3)



Level 7

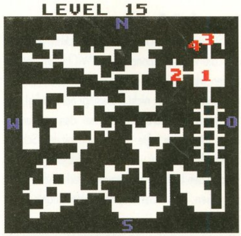
Im Schloß angekommen wird zunächst an Stelle 3 das Feuer gelöscht. Um dies zu bewerkstelligen, verwandeln wir uns in den Opsis und klicken auf die Fähigkeit des Frostes (rechtes Symbol in der Menüleiste). Betreten Sie den Teleporter an Stelle 4.

Level 14

Nachdem wir in diesem Level die kleinen Kreaturen befreit haben (durch kräftiges Monstertöten), begeben wir uns zur Stelle 1 und klicken auf den Stab, der aus dem Boden herausragt. Die Früchte vom Baum können mitgenommen und gegessen werden. Gehen Sie in den Teleporter (2).

Level 15

An Stelle 1 ziehen wir an der Kette, die von der Decke hängt. Jetzt geht's zur Position 2, um das rote Obelisken-Oberteil mitzunehmen. Bei (3) benutzt man das Oberteil des Obelisk und benutzt den Teleporter (4).



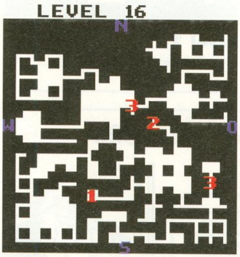
Level 7

Gehen Sie in den Teleporter (Stelle 5)!



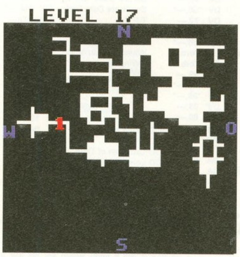
Level 16

An Stelle 1 beschießen wir die Schatzkiste und nehmen die Wasserkanone an uns (WICHTIG). Ebenso finden wir in diesem Level einen Dreizack (Gut für den Endlevel, aber nicht unbedingt notwendig). An Stelle 2 finden Sie einen Schlüssel, den man unbedingt mitnehmen sollte. Bei (3) kann mit dem Schlüssel die Tür geöffnet werden. Im Wasser (egal wo) wird in den Level 17 abgetaucht. Vorher aber nicht vergessen, sich in den Kapha zu verwandeln !!!!



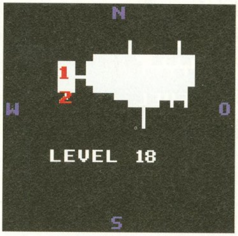
Level 17

An Position 1 vernichten wir den König und schweben über den Königsthron in den Teleporter hinein (Stelle 2).



Level 18

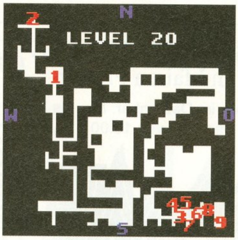
Wir begeben uns zur Stelle 1, klicken auf den Obelisk und gehen in den nun erschienenen Teleporter (2).



Level 7

Laufen Sie in den Teleporter (Stelle 6).

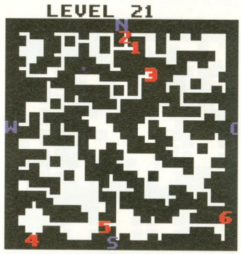
Man bewegt sich zur Stelle 1 und verwandelt sich in den Kapha. Benutzen Sie als Fähighkeit das Schallicon in Richtung der Kette (so lange, bis sie verschwunden ist). Die Wand öffnet sich im Westen des Raumes. Gehen Sie zur Stelle 2 und nehmen den roten Aufsatz für den nächsten Obelisken. Marschieren Sie zur Stelle 3. Von Position 4 nehmen Sie



den Stein und legen ihn auf die Platte (5). Den anderen Stein (6) legen Sie auf die gegenüberliegende Platte (Stelle 7). Eine Kette an Stelle 8 erscheint, an der man zieht. Die Mauer verschwindet und wir laufen in den Teleporter (Pos.9).

Level 21

Hier angekommen, geht man nach (1) und stellt sich Richtung Osten zum »Froschbild« hin auf. Man verwandelt sich in den kleinen Caun und klickt als Zauberspruch auf das Icon des Insekts. Der Mund schließt sich und die Wand an Pos. 2 verschwindet. Wir finden an Stelle 3 eine Sanduhr, die wir mitnehmen.



Setzen Sie diese in der Wand an Stelle 4 ein. Stellt jetzt den roten Obeliskaufsatz auf den Obelisk; wir erhalten den Golem als Verwandlungsmöglichkeit. Schlagen Sie jetzt als »Steinbrecher-Golem« an Position 5 die Mauer ein und gehen Sie in den Teleporter (6).

Level 7

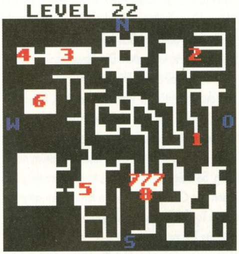
Gehen Sie in den Teleporter (7).

Level 22

Hier müssen 3 Kristalle gefunden werden. Den ersten



gibt's an Stelle 1. An Stelle 2 nehmen wir das Steinschwert mit, das wir an Pos. 3 auf die Statue geben. Daraufhin öffnet sich im Westen des Raumes die Wand. Hier (4) nehmen wir den zweiten Kristall an uns. An Stelle 5 verwandelt man sich in einen Kapha und taucht im Lavafluß unter.



Level 23 (Lava)

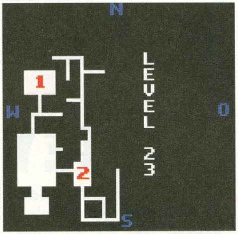
Hier schwimmen wir zur Stelle 1 und tauchen auf.

Level 22

An Stelle 6 schießen wir von der Decke den Kristall herunter und nehmen Ihn. Jetzt tauchen wir wieder ab in den Level 23.

Level 23

Jetzt gehts zurück zur Stelle 2, wo wir auftauchen.

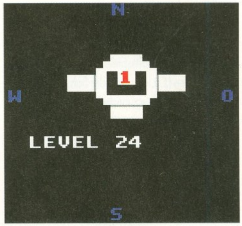


Level 22

Die Kristalle werden der Farbe nach auf die Podeste gelegt (7). Ein Teleporter erscheint (8), den wir auch prompt betreten.

Level 24 (Endlevel)

An Stelle 1 wird der Endgegner zerstört und das Spiel ist gelöst. Hört sich sehr einfach an, ist es aber nicht. Tip: Wenn Sie den Dreizack dabeihaben, begibt man sich in den Süden des Raumes hinter die Wand und stellt sich in Richtung Norden auf; als Kapha sticht man mit dem Dreizack in die nördliche Wand. Da der Endgegner sich in mehrere Gegner verwandelt ist es besser, man läuft und weicht ihm aus. Dies dauert dann natürlich entsprechend lange. Für mehr Hitpoints wendet man folgenden Trick an: Abspeichern; einen Hexeditor zur Hand genommen. Spielstand gemerkt. Geben Sie in der Datei GAME.SAV folgende Werte ein: Sektor 35 Offset 088/388 : »FAFA«. Spielstand laden; weiterspielen. Wichtig: in den Menschen verwandeln. Jetzt wird nicht mehr geflüchtet !
Ach ja, passen Sie auf, wenn Sie um die Ecke gehen, da die Wände verschwinden, und böse Zauberer Ihnen ans Leder wollen.
Viel Spaß beim Durchspielen!



TIPS FÜR EINE ERFOLGREICHERE SAISON

NHL HOCKEY

Ob Edmonton Oilers oder Calgary Flames – wir zeigen, wie Sie Ihr Team zum Sieg führen.

Mit den folgenden Tips von Dieter Zoeger aus Bremen sollte es einfacher fallen, sich auf das hartumkämpfte Glatteis zu wagen. Sein Wunschspiel »Day of the Tentacle« hat er sich damit redlich verdient! (tw)

Allgemeines

Die Wahl der vom Spieler gesteuerten Mannschaft sollte zunächst grundsätzlich auf eines der besseren Teams fallen (z.B. Montreal, Toronto oder ein All-Star-Team). Besonderes Augenmerk sollte man dabei auf die Fertigkeiten Skating, Passing, Shooting, Defense und Goaltending richten (die Bewertungskriterien werden zu Beginn jeden Freundschafts- oder Ligaspiels in der Skala von 1 – 10 aufgelistet).

Solange man mit der Steuerung seiner Puckflitzer noch nicht so recht vertraut ist, empfiehlt es sich, in einigen Freundschaftsspielen gegen schlechtere Mannschaften (z.B. Ottawa oder San José) Spielzüge (siehe unten) auszuprobieren und einzuüben. Wichtig dabei ist:

a) sich nicht von Gegentoren aus der Ruhe bringen lassen

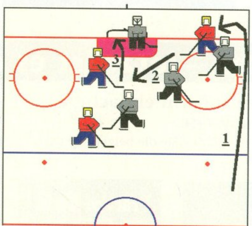
b) die eigenen Szenen vor dem gegnerischen Tor mit der Replay-Funktion anschauen: oft sieht man erst dann den freistehenden Mitspieler, der das nächste Mal sicher wieder dort lauert!

Während eines Spieles kommt es gewiß einmal zu der Situation, daß ein eigener Spieler mutterseelenallein auf das Tor zufährt und weit und breit kein Verteidiger in Sicht ist. Speichert man jetzt rechtzeitig ab, kann man im folgenden ein Schußtraining mit Beobachtung der Torwartreaktionen absolvieren! Das wiederholte Laden ist zwar recht mühsam, es lohnt sich aber besonders dann, wenn es mit der Joystick-Handhabung bei Schlagschüssen noch hapert.

Nur der puckführende Spieler ist steuerbar, d.h. die Mitspieler verhalten sich ohne Puck nach einem bestimmten Schema. Das bedeutet vor allem, daß sie ihre Positionen halten: Die Abwehrspieler hinter der Angriffsreihe, die Flügelstürmer an den Seiten und der Mittelstürmer vorne in der Mitte. Das ist für einen blinden Paß oder ein Torwart-Abspiel aus dem eigenen Drittel in die neutrale Zone zwar ganz praktisch, in anderen Situationen aber wiederum nachteilig. So weigern sich im Falle eines Überzahlspiels, wenn der Center die Scheibe hinter dem gegnerischen Tor führt, die Flügelstürmer strikt in die Mitte vor das Tor zu fahren.

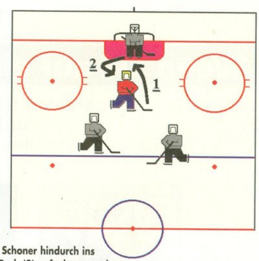
Zumeist ist die voreingestellte Mannschaftsaufstellung nicht unbedingt die Beste, d.h. sehr gute Spieler sitzen oft auf der Bank und warten auf ihre schleunigste Nominierung. Auch sollte man bei dieser Gelegenheit die gleichmäßige Zusammensetzung seiner vier Sturmreihen überprüfen. Zu vermeiden

Bild 1



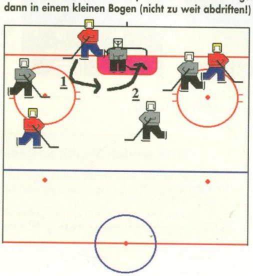
Hier flitzt der Flügelstürmer an der Bande entlang ins gegnerische Drittel (1). Er zieht die Innenverteidigung nach außen, der Goalie steht im kurzen Eck. Etwa zwischen Bully-Kreis und Torlinie kommt der Rückpaß zwischen Torraum und Abwehrspieler hindurch (2) auf den freistehenden Mittelstürmer, der in Direktabnahme ins freie Toreck verwandelt (3).

Bild 2



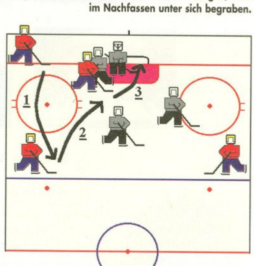
Alleingang I: In die Mitte fahren und den Schlagschuß nicht zu spät ansetzen (man fährt sonst am evtl. Abpraller vorbei). Bei einem Flachschuß in die Tormitte (1) überwindet man den Torwart entweder sofort (zwischen den Schoner hindurch ins Tor), oder man kann den abprallenden Puck (2) aufnehmen und versenken. Bei einem hoch angesetzten Schlagschuß kann der Goalie den Puck oft fangen, oder im Nachfassen unter sich begraben.

Bild 5



Überzahlspiel. Der puckführende Spieler kurvt solange hinter dem Tor hin und her, bis die Abwehrspieler eine Torecke freigeben. Der Stürmer fährt dann in einem kleinen Bogen (nicht zu weit abdriften!) vor den Torwart (1) und schlenzt den Puck in die lange Ecke (2). Das funktioniert besonders mit Spielern, die eine gute Stocktechnik haben und sehr gute Schlittschuhläufer sind. Joystick-Artisten gelingt auch die Variante bei der der Spieler mit dem Rücken zum Tor steht, und den Puck mit der Rückhand ins Dreieck schaufelt.

Bild 6



Überzahlspiel. Der Flügelstürmer paßt den Puck zurück zum Verteidiger an die blaue Linie (1). Der spielt zum Mittelstürmer (2), der mit dem Rücken zum Tor steht. Der Mittelstürmer schießt mit der Rückhand in Direktabnahme (3), und am überraschten Goalie vorbei, ins Tor.

ist die Aufstellung der besten Spieler in den beiden ersten Reihen, während Reihe 3 und 4 nur aus mittelmäßigen und schlechten Spielern besteht. Desweiteren ist eine Überlastung der Starspieler äußerst schlecht für das Tore- und Punktekonto, d.h. auf keinen Fall die komplette 1. Reihe sowohl im Unter- als auch im Überzahlspiel einsetzen.
Beim Auswechseln nicht nur auf die Fitneßbalken der eigenen Spieler achten! Oft kann man erahnen, wann der Gegner einen fliegenden Wechsel vornimmt. Wenn dann die Scheibe in die eigenen Reihen gebracht und/oder geschickt gehalten werden kann, ergeben sich gute Möglichkeiten für Alleingänge aufs gegnerische Tor.

Das Angriffsspiel

Geschwindigkeit ist keine Hexerei, und bei NHL Hockey der Schlüssel zum Erfolg! Mit lahm aus dem Stand vorgetragenen Angriffen gewinnt man nämlich keinen Blumentopf. Schnell über die Flügel oder durch die Mitte muß es gehen. Oft kann man durch einen einfachen Doppelpaß zwischen zwei Spielern die Angriffsgeschwindigkeit wirksam steigern.
Im folgenden einige Spielzüge die häufig zum Erfolg führen:

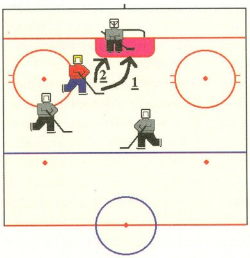
Die Verteidigung

Anders als im Angriffsspiel muß der Spieler in der Defensive nicht in jeder Situation steuernd eingreifen. Im Gegenteil: man sollte tunlichst davon absehen, immer den pucknähesten eigenen Spieler anzusteuern und auf Teufel komm raus zu checken. Dies führt nur zum Ausspielen der eigenen Formation und zu unnötigen Strafzeiten.
Die beste Situation den Puck zu stiebitzen oder einen kernigen Check anzusetzen, ist immer dann wenn der Gegner nur langsam fährt oder sogar steht (z.B. um ein Abseits zu vermeiden), oder er sich zwischen Bande und Verteidiger befindet. Auf jeden Fall muß der gesteuerte Verteidiger immer in unmittelbarer Nähe des Gegenspielers sein.
Bei dieser Taktik der »nur wenig kontrollierten Defensive« muß man allerdings darauf achten, den jeweiligen aktiven Spieler nicht aus den Augen zu verlieren oder sogar im Abseits stehen zu lassen. Wenn man in Unterzahl spielen muß, ist es immer von Vorteil die Bullys im eigenen Drittel zu gewinnen (und dann nichts wie weg mit der Scheibe!). Damit das häufiger gelingt, sollte man die Position des Mittelstürmers (in NHL-Hockey tritt immer der Center zum Bully an) in seinen Unterzahl-Reihen mit Spielern besetzen, die im Bully-Spiel sehr gute Bewertungen haben (min. 80% im Attribut Faceoffs). Oft genügt schon eine Umstellung innerhalb der Reihe, wobei durchaus auch ein Außenstürmer die Center-Position einnehmen kann.

Anmerkung:

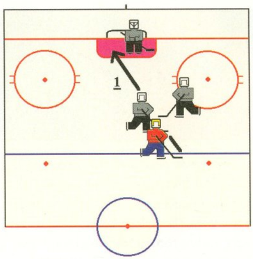
Leider fehlt dem Spiel eine Option zum Aufstellen eigener Mannschaften, d.h. man kann nicht ohne weiteres sein persönliches All-Star-Team benennen, und das Ändern der vorgegebenen Spielernamen ist überhaupt nicht machbar (Werder Bremen gegen Bayern München auf dem Eis wäre doch lustig!).
Es besteht zwar die Möglichkeit zu Beginn einer neuen Ligasaison, durch Angabe mehrerer fiktiver menschlicher Mitspieler (und ebenso vieler Paßwörter, stöhn!), von der Spielertausch-Funktion (Trading) Gebrauch zu machen, an der Spielstärke der umgestellten Mannschaft ändert sich aber nichts: selbst NHL-Superstars verhalten sich im Spiel ohne Puck in einer schlechten Mannschaft wie blutige Anfänger, in Scheibenbesitz jedoch blühen sie regelrecht auf. Alles in allem ist das Ergebnis einer so zusammengestellten Mannschaft der Mühe aber nicht wert.

Bild 3



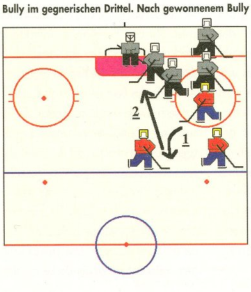
Alleingang II: Bei seitlicher Anfahrt auf das Tor den Puck in die lange Ecke schlenzen (1). Der Torwart hechtet hinterher, so daß bei einem Abpraller die kurze Ecke völlig offen ist (2). Diese Taktik funktioniert auch in anderen Spielsituationen gut.

Bild 4



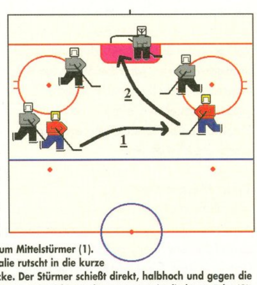
Bei Weitschüssen von der blauen Linie kommt man vor allem dann zum Erfolg, wenn der Schütze in voller Fahrt ist (der Puck wird noch schneller) und dem Torwart durch eigene oder gegnerische Spieler die Sicht versperrt ist. Hier zielt man am besten in die entferntere obere Torecke (1).

Bild 7



Bully im gegnerischen Drittel. Nach gewonnenem Bully wird die Scheibe sofort zum Verteidiger im Rückraum gespielt (1). Dieser zielt in Direktabnahme halbhoch in die kurze Ecke (2). Dem Torwart ist durch eigene Verteidiger die Sicht genommen. Bei dieser Standardsituation muß schnell reagiert werden, sie führt aber besonders gegen schlechtere Abwehrreihen zu Toren.

Bild 8



Schneller Gegenangriff. Der Flügelstürmer paßt den Puck quer über das Feld zum Mittelstürmer (1). Der Goalie rutscht in die kurze Torecke. Der Stürmer schießt direkt, halbhoch und gegen die Bewegungsrichtung des Torwartes in die lange Ecke (2).

KOMPLETTLÖSUNG

LOST *in Time*

Verloren in der Zeit zu sein mag ja noch interessant sein. Sinnlos Zeit zu verlieren, weil man partout nicht auf die richtige Lösung kommt, das ist allerdings wirklich ärgerlich.
Von Sebastian Lackner aus Wien stammt die Lösung zu Coktel Visions neuem Adventure-Streich, die wir für solch einen Fall hier abdrucken. (tw)

Das Schiff

Als erstes gehen Sie zum Hocker – dort finden Sie auf der Unterseite einen Nagel, der mit der Zange herausgezogen wird. Weiter links ist hinter den Fässern eine Lampe versteckt; mit der Truhe beschäftigt man sich später. Sie verwenden die Lampe, um durch die Falltür in die Bilge (Laderaum) zu kommen. Im rechten Faß ist eine Flasche Palmöl, mit der die Pumpe geölt wird, um das Boot leerzupumpen. Am unteren Ende der Kette steckt ein Korkenzieher. Wieder im Laderaum zurück, leuchtet man mit der Lampe hinter die Fässer neben der Falltür und entdeckt einen Schwamm. Dieser wird in den Eimer daneben getaucht und dann über das Plakat gewischt, das sich durch den nassen Schwamm ablöst. Den Astknoten dahinter enfernt man mit dem Korkenzieher und schaut nun durch das Loch.
Von Yoruba, dem Gefangenen, erhalten Sie ein Messer, mit dem der rutschige Pfosten zum Aufstieg in den oberen Stock präpariert wird. Dort liegt ein Klampenregal, aus dem durch Klopfen mit der Zange eine einzelne Klampe herauskommt. Zwei Schritte weiter Richtung Heck des Schiffs findet man links im Bottich einen Putzlappen. Mit diesem ziehen Sie den Ring (ganz hinten im Heck und dann links). Es öffnet sich ein Versteck, aus dem man die Seife nimmt. Auf der rechten Seite befindet sich bei den Kanonenkugeln ein Ruder. Auf halber Strecke zum Bug lagert ein verrostetes Kanonenrohr, an dem die Seife in Späne geraspelt wird. Zurück im Heck reibt man die Gleitschiene der Schiebetür mit eben diesen Spänen ein und öffnet die Tür.



Die Gegenwart

Nun findet man sich in der Gegenwart wieder... Aus dem Traktor nehmen Sie eine Batterie, aus der Ablage ein Paket, eine Pipette, und aus einem Korb am Dach einen Apfel. Dieser wird an das Pferd verfüttert, und weiter geht es an der Pforte. Man nimmt die Nachricht vom Tor und behält den Wurfpfeil. Mit der Pipette saugen Sie etwas Säure aus der Batterie und ätzen somit das Schloß auf. Beim Eingang in den Gutshof wird das Porträt, ein Holzscheit und die Klinke entfernt. Nun sucht man den Weg hinter das Haus und weiter zum Leuchtturm. Auf der Nordseite greifen Sie zur Flasche, öffnen das Faß mit dem Wurfpfeil und nehmen es mit. Das Fenster wird später eingeschlagen.
Zurück bei der Eingangstür bastelt man aus dem Eisendraht (Porträtrahmen), der Klinke und der mit Essig aufgefüllten Batterie einen Elektromagneten. Mit dem Wurfpfeil stoßen Sie den Wurfpfeil durch das Schloß nach innen und holen ihn mit dem Magneten durch die Ritze zurück. In der Stube nimmt man das Ruder aus dem Rücksprung, den Drehspieß aus dem Kamin und legt an dessen Stelle die Eisenstange, die an der linken Mauer lehnt, auf die Feuerstelle. Sie greifen den Feuerlöscher, den Draht vom Kasten sowie aus dem Kasten das Harz und reparieren die Sicherung mit Alufolie aus dem Paket. Zurück beim Leuchtturm wird das Fenster mit der Grillkurbel eingeschlagen, der Schlauch herausgeholt und an der Klinke der Leuchtturmtür befestigt.
Zwischen Haus und Leuchtturm befindet sich ein seltsames Gebäude, in dessen Stufen sich eine Vertiefung befindet, in die das Porträt paßt. Wenn Sie auf das Porträt drücken, zeigt sich ein Grabstein, auf dem das Alter des Verstorbenen eingestellt werden kann. Ein Druck auf das Kreuz holt den Aufzug. Das Endstück des Schlauches bindet man nun an den Handlauf und schickt den Aufzug mittels Steuertafel hinunter. Einer Besichtigung des Leuchtturmes steht jetzt nichts mehr im Weg. Auf der Treppe liegt ein Holzschuh. Im ersten Stock plündern Sie die Schublade (zweimal). Mit dem Ruder öffnet man den Schrank und findet ein Rasiermesser. Das Fernrohr hilft, den Ausblick zu genießen. Auf dem Wrack (das Sie so sehen sollten) finden Sie drei Zeichen in verschiedenen Farben, die notiert werden müssen. Nun steigt man zur Laterne empor und schneidet mit dem Rasiermesser die Vorhänge entzwei. Außerdem finden Sie eine Flasche mit Petroleum dahinter.
Mit dem Schlüssel aus dem Holzschuh wird der Keller des Leuchtturmes aufgesperrt. Sie gehen noch einmal zurück, um Glassplitter zu holen (sie liegen auf dem Fenstersims, das durch die Kellertür sichtbar ist). Wieder beim Gitter öffnet man die Kanalisation mit dem Drehrad, ätzt mit der Beize die Algen an, schabt sie mit dem Glassplitter ab und steckt die Kurbel in die Öffnung. Um das Tor zu öffnen brauchen Sie jedoch noch einen Rostlöser.
Man geht zum Keller zurück, holt den Aufzug mit einem Druck auf das Porträt, und fährt in die Krypta hinunter. Auf der Truhe stellen Sie die Kombination vom Wrack ein (Pistole = Kanone; Schwert = Messer; Kanonenkugel = Patrone). Man findet ein Glasfaservlies. Dann wird das Faß auf den Boden gestellt, der Apfelwein genommen und schießt mit dem Korken das Flakon (rechts oberhalb der Flaschen) herunter. Man geht zu dem Brunnen vor dem Haus, schließt den Schlauch an den Wasserhahn, und repariert ihn mit Glasfiber und Harz. Das Endstück wird in den Brunnen gelegt, und der Wasserhahn aufgedreht. Den Korken, der im Brunnen schwimmt nehmen Sie. Aus dem Schlauch schneidet man mit dem Rasiermesser ein Stück heraus und geht zum Meer zurück (Gitter). Mit dem Rostlöser lösen Sie den letzten Rost von der Kurbel und öffnen das Tor. Der Holzschuh hilft beim Ausschöpfen des Bootes, das Taschentuch und der Korken beim Dichten des Lecks. Mit dem Ruder paddelt man auf das Meer (Ruder mit Boot).
In der Fischerhütte nimmt man aus dem Buffet die Flasche, um sie mit dem Schlagstock zu zerkleinern. Desweiteren befindet sich eine Fischsauce im Buffet. Im Körbchen stecken ein Taschentuch, ein Nagel und ein Stück Brot. Unter dem Sessel ist ein Notizbuch eingeklemmt. Anschließend rücken Sie den Sessel zurecht, steigen darauf, und montieren den Leuchter ab, indem mit dem Nagel der Schäkel vom oberen Teil der Kette entfernt wird. Der Leuchter zerlegt sich in einen Enterhaken und in eine Kerze. Man verläßt die Hütte, tränkt das Boot mit Fischsauce und wirft es auf das Dach. Eine Möwe läßt die Boje herunter. Mit dem Rasiermesser schneidet man den Strick ab und befestigt ihn am Enterhaken. Nun kann die Klettertour über die Klippen beginnen.
Als Sie in das Boot gestiegen sind, haben Sie die schweren Gegenstände abgeladen; diese holt man sich wieder (beim Gitter zum Meer). Zurück im Haus legen Sie das Holzscheit auf die Feuerstelle, gießen Petroleum darüber sowie ein Taschentuch darunter und zünden mit dem Streichholz das Feuer. Die Reibfläche befindet sich im Paket. Die Eisenstange dehnt sich und bringt eine Bodenplatte zum Vorschein, auf die man das Faß stellt. Das Fülloch wird mit der Kerze abgedichtet und der Deckel mit dem Schlag-

stock eingeschlagen. Nun schaufelt man mit dem Holzschuh aus der Kiste Sand in das Faß. Durch die Öffnung in der Wand führt ein unterirdischer Weg direkt zum Wrack.

Das Schiff

Die Pipette wird mit Wasser aus der Pfütze gefüllt. In einer Öffnung im Mast findet man eine Zange. Um sich nicht zu elektrisieren, legt man die Schwimmer vor die Kiste, überbrückt mit dem Kupferdraht das Stromkabel, und zwickt es ab. Das Wasser aus der Pipette gießt man in das Schloß und vereist es mit dem Feuerlöscher. Jetzt läßt es sich mit der Zange leicht öffnen.

Zurück im Schiff wendet man sich als erstes dem Laderaum zu und öffnet die Truhe mit dem Haken. Außer den Kleidern finden Sie noch ein Band. Im Zwischendeck begibt man sich zum Kabuff. Aus dem Ruder, dem Seil, der Klampe und dem mit der Zange verbogenen Nagel basteln Sie einen Bootshaken und ziehen damit die Schluppe herunter. Bei genauerer Betrachtung des unteren Endes entdeckt man eine Ritze und bohrt den Korkenzieher hinein. Jetzt binden Sie das Seilstück um den Korkenzieher, und lösen somit einen Mechanismus aus, der etwas weiter in Richtung Heck des Schiffes (bei den Kisten) eine Luke öffnet.In der Luke findet man eine Schnur, zieht sie hoch und nimmt aus dem Eimer das Schwert eines vergammelten Schwertfisches. Der Befreiung Melkiors (hinter der Schiebetür) steht nun nichts mehr im Wege.

Vom Balkon der Kapitänskajüte, in die Sie nun eingesperrt sind, holt man die Flagge. Nun wenden Sie sich dem Waschraum zu: unter dem Teppich ist ein Messingschlüssel versteckt. Dieser öffnet den Schreibtisch des Kapitäns, in dem sich ein Löschpapier und ein Dolch befinden. Unter dem Sessel klebt ein Silberschlüssel. In der Schlafkabine verbirgt sich im Kästchen ein Fläschen Riechsalz und eine Schale. Rechts vom Bett auf einem Tisch befinden sich Fragmente einer Banane. Mit dem Messer schneidet man den Teppich entzwei und klettert durch die Falltür hinunter. Zurück im Laderaum kann mit dem Dolch das Geheimfach der Truhe geöffnet und dort Reispuder und ein Taschentuch herausgeholt werden. Im Zwischendeck begeben Sie sich wieder zum Kabuff, greifen zum Korkenzieher und schlurfen anschließend in den Vorratsraum. Der Pfosten läßt sich mit dem Korkenzieher öffnen und ein Dietrich kommt zum Vorschein, der Zutritt zu fast allen Räumen dieser Etage verschafft.

Im Vorratsraum steht auf einem Regal ein Poliermittel. Hinter der »sehr ästhetischen Tür« verbirgt sich das Büro, wo im Schreibtisch ein Siegelstempel und hinter dem Vorhang ein goldener Käfig gefunden werden kann. Um wieder in die Kapitänskajüte zu kommen geht man in den Vorratsraum und schüttet den Reispuder auf den Pfosten. Somit ist dieser nicht mehr rutschig und man kann in die Kajüte hochklettern. Sie gehen zum Waschraum, schütten Poliermittel auf das Taschentuch und reinigen das Waschbecken. Das Löschpapier wird vor das polierte Becken gehalten und die Kombination notiert. Mit dem Siegelring, der in das Hohlrelief des Kästchen paßt, kann eine Geheimtür geöffnet werden, die in das Raucherzimmer führt. Dort findet man in der Bar ein Grammophon und auf dem Couchtisch eine Schallplatte. Als nächstes wenden Sie sich dem Papagei zu. Man begibt sich abermals in die Kajüte, legt die Bananenreste in den Käfig und stellt diesen auf den Beistelltisch neben dem Schreibtisch. Auf die Bank rechts vom Schrank stellt man die Schale, schüttet Beize und Riechsalz hinein und betäubt dadurch den Papagei, der in den Käfig flüchtet. Der Käfig wird mit der Fahne geschlossen und etwas Musik gemacht, um den Vogel zu beruhigen. Dazu plaziert man das Grammophon auf dem Musiktisch, legt die Schallplatte auf den Plattenteller, kurbelt an und drückt den Einschaltknopf. Jetzt stört Sie niemand mehr beim Durchsuchen des Schrankes, der sich mit dem Silberschlüssel öffnen läßt.

In der Schatulle ist ein Eisenschlüssel verborgen. Hinter dem Gemälde beim Vogelkäfig befindet sich ein Safe, dessen Nummer man schon notiert hat (Löschpapier). Sie öffnen ihn und nehmen die Kassette heraus. Der Käfig sollte mitgenommen werden. Um das Kästchen zu öffnen dreht man es nach rechts und schiebt oben eine Brettfeder zur Seite, hinter der eine Höhlung freigelegt wird. Nun drücken Sie den oberen und dann den mittleren Teil der Kassette und öffnen das Kästchen mit dem soeben gefundenen Schlüssel. Der Revolver wird später noch weiterhelfen. Das wäre alles, was in den oberen Stockwerken zu tun ist. Zurück im Zwischendeck geht man bis zum Heck des Schiffes. Erneut öffnen Sie die geheime Luke (Putzlappen mit Ring) stellen den Papagei in das Versteck, schließen es, öffnen es wieder, und nehmen den Papagei heraus. Nach einer Drehung um 180 Grad wendet man sich der Luke im Boden zu und schließt sie mit dem Eisenschlüssel auf. Nach dem Dialog findet man in einer Ritze im Bodens einen Magneten, der mit dem Korkenzieher herausgezogen werden kann. Dieser hilft, die magische Pistole auszulösen und die Eisenfesseln aufzuschießen.

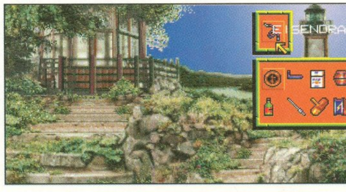
Hinter den Kisten findet man einen Baumwollballen, der vor den Mast gelegt wird. Um die Tür im Mast offen zu halten, klemmen Sie die Zange hinein und ziehen mit dem Bootshaken eine Flasche Rum aus dem oberen Regal. Mit dem nassen Schwamm lösen Sie das Etikett ab und geben es Melkior. Auf dem Etikett stehen die geographischen Koordinaten von San Christobal.

Die Insel

Man geht zum Wasserfall und spricht das Kind an. Dem kranken Affen wird geholfen, indem man ihn in die Fahne einwickelt und ihn mit Kokossaft stärkt. Dazu öffnet man mit dem Korkenzieher die Kokosnuß, zapft die Milch mit der Pipette ab und füttert den Affen. Der Papagei öffnet den Durchgang. Den Käfig öffnet man mit dem Flachschüssel und wirft die Goldstücke durch den Türschlitz in der Hütte des Zauberers. Bei der Hütte von Delia ist Vorsicht geboten. Speichern Sie das Spiel lieber ab, bevor Sie diese betreten. Man muß ihr das Zauberbuch entwenden, und dann warten, bis sie den Raum verläßt. Der Vogelspinne halten Sie den Spiegel vor und nehmen die Seidenbluse. Zurück beim Zauberer öffnet man die Fenster und legt das Holocomm auf den Tisch, um es sogleich einzuschalten.

Melkior erscheint und verschreckt den Zauberer. Das gibt genug Zeit, den Zaubertrank in sein Glas zu schütten. Nachdem er ausgetrunken hat, müssen Sie das Glas sofort an sich nehmen. Inzwischen ist Melkior am Strand gefangengenommen worden und man begibt sich nochmals zu Delia, von der Sie einen Wandler erhalten. Vom Zauberer bekommt man zudem noch einen Verstummer, der mit dem Wandler gemischt wird. Mit diesem Trank können Sie dem stummen Serapion seine Stimme wiedergeben. Am Hund kommt man nicht vorbei, also sucht man Serapion nocheinmal auf, bekommt Salz, das mit dem Wandler in Zucker umgewandelt wird. Der Zucker macht aus der bissigen Bestie ein liebenswürdiges Tier, das Sie ohne Probleme in die Küche durchläßt. Dort nehmen Sie den Sack vom Tisch, die Blumen und die Vanilleschoten heraus und sammeln mit dem Sack etwas Glut auf. Diesen stellt man auf den Hocker neben der Wiege, und rettet dem Kind, das von einer Schlange bedroht war, das Leben. Den Sack mit der Schlange entsorgen Sie im Feuer.

Man flieht vor Jallat, der einen jedoch auf einer Brücke einholt. Halten Sie ihm die Blume vor die Nase und seine Allergie stürzt ihn in die Tiefe. Damit wären die Probleme gelöst.



KLEIN & FEIN

ONE STEP BEYOND

Keinen Schritt zu weit gegangen ist Holger Schwarz aus Rimbach, als er uns mit den Level-Codes zu dem Ocean-Denkspiel One Step Beyond beglückte. Im Austausch erhält er ein nagelneues Privateer zugeschickt. (tw)

Quaver Zone 0		Quaver Zone 5	
1	42048	51	62818
2	43328	52	41497
3	45376	53	38780
4	48704	54	14742
5	14080	55	53266
6	22784	56	42473
7	36864	57	55739
8	59648	58	57956
9	30977	59	47904
10	25090	60	40325

Quaver Zone 1		Quaver Zone 6	
11	56067	61	22694
12	15622	62	62763
13	46156	63	19922
14	21776	64	17150
15	27930	65	36816
16	49706	66	53710
17	12101	67	24735
18	61807	68	12654
19	48373	69	37133
20	44389	70	49787

Quaver Zone 2		Quaver Zone 7	
21	12762	71	21385
22	17151	72	45381
23	29657	73	26766
24	46552	74	32147
25	10418	75	58657
26	56714	76	25269
27	41341	77	18391
28	58055	78	43404
29	59140	79	61539
30	51660	80	39409

Quaver Zone 3		Quaver Zone 8	
31	45265	81	35156
32	31134	82	48773
33	10608	83	43929
34	41486	84	52702
35	52094	85	30840
36	28045	86	17751
37	14348	87	48591
38	42393	88	40551
39	56741	89	49142
40	33343	90	49437

Quaver Zone 4		Quaver Zone 9	
41	24549	91	32788
42	57636	92	16690
43	16394	93	49478
44	48495	94	40633
45	24889	95	50111
46	33384	96	50488
47	58473	97	35064
48	25866	98	19761
49	18604	99	54569
50	44470		

Quaver Zone 10	
100	48795

ULTIMA VII

Um in den Besitz von Shadow Caster zu kommen, fand Tobias Hofman aus Mömbris heraus, wie man bei den beiden Ultima 7-Teilen in ein richtiges Cheat-Menü gelangt.

Ultima VII, Teil 1: Das Spiel muß mit »ULTIMA 7 abcd{ALT-255}« gestartet werden. Man sollte auf die Groß- und Kleinschreibung achten und während der Eingabe der Zahl 255 die ALT-Taste gedrückt halten.

Ultima VII, Teil 2 (Serpent Isle): Hier rufen Sie das Programm »SERPENT PASS« auf und können mit Druck auf F3 eine Karte hervorzaubern. Mit dem Mauszeiger ist es nun möglich, sich beliebig teleportieren zu lassen.

Bei beiden Ultima-Cheats wird das eigentliche Mogel-Menü mit F2 aktiviert. Die Endsequenz betrachtet man bei Teil 1 mit »ENDGAME EREIAMJH«, bei Teil 2 mit »ENDGAME HISSS«. Ferner entdecken Sie einen versteckten Punkt im Hauptmenü, wenn Sie View Credits anwählen und diese bis zum Schluß durchlaufen lassen. Anschließend taucht die Auswahlmöglichkeit »View Quotes« auf, die einige witzige Kommentare erschließt. (tw)



Dann schummelt mal schön, Ihr lieben Avatars

TRODDLERS

In manch einem Troddler-Level widersetzen sich die kleinen Tierchen mit der ihnen eigenen Sturheit den gutmütigen Rettungsversuchen des Spielers. Listig können Sie solche Spielstufen mit der folgenden Paßwortliste umgehen. (tw)

Solo-Levels
PREMIERE
BUILDIT
NOSWEAT
PYRAMID
CLEAROUT
SPHINX
QUARTET
CENTERIN
REDGEMS
CROSSED
SKIPAROUND
PACKEDUP
PILLARS
BZZZZZ
FIVEROWS
TIGHTTIME
EASYONE
TWOTRIBES
DONTMIX
HELPEMOUT
MEANONES
NOPROBLEMS
TREASURES
STOREROOM
UPANDDOWN
TECHNO
ONEONONE
SIXROOMS
THETOWER
GOFORHEART
NEWTHING
BOULERO
CRUELWORLD
CRUELCUBES
SLIPNSLIDE
KEYX
COLDCROSS
STONEM
HARDROUND
FIRSTGUNS
CROSSFIRE
RUNFORIT
NORULES
NOFARFALL
RUNAROUND
BADBIRD
COVERTHEM
SAVEBLOCKS
GLAMOUR
HACKBACK
ALOTODO
UPSIDEOUT
DROPEMIN
POSSIBLE
CLOSEUP
FOOLSRUN
JEWELPUSH
GUIDETRY
WOTANSGO
LOOSEM
YOURSOR
SACRIFICE
BOOMPARADE
WAITFORIT
ROCKBLAST
NOWASTEALL
FROMABOVE
SMASHHITS
CRUSHRUSH
FIRSTFIRE
BURNOUT
RUMBLEHOT
COCKTAIL
BUGGINHARD
MOREFUN
SPINAROUND
LETITOUT
ALLABOUT
BOUNCEIT
RAINDROPS
FIREANDICE
SLOWBURN
STALLEM
BADBOMBS
SOLOMAN
HELLSDITCH
FIRSTFIRST
GOODLUCK
TIMEHUNTER
NODELAY
NOPULLPLUG
GUNZONE
BELTZENRUN
BRIDGEMIN
FALLOUT
COLOURRUN
AUTOFIRE
SWEETHEAT
HEAVYDUTY
TWEAKY˘

Team-Modus
BEGINNERS
ROOKIES
HOPALONG
BRACKETS
SPARKLES
DOUBLEPLUS
LONGJUMP
RIGHTWAY
TRIDENT
GUIDERIGHT
JUSTDOIT
ZOMBIEGO
BADLAX
TIMEAROUND
TOOMUCH
SPLITTED
RUSHIT
MIXUP
NOPANIC
THEMACHINE
TEAMWORK
DIVIDED
ROCKITOUT
CLEARAWAY
LOOKUP
ONEOFTHREE
QUICKBRICK
FROSTY
SURROUNDED
BOOMER
SPLITUP
TARGETS
SLOWSQUARE
FLAKPASS
THEWALL
ROCKBOX
TWINGUNS
GETHIMDOWN
DROPTURN
TUFFJOB
NOFALLDOWN
ICEICEBABY
SWIFTLY
TAKETURNS
DELAYNPLAY
FULLHOUSE
TWORANKS
TRAPANDZAP
STAGEDOWN
GRINDSLIP
QUICKCUBES
WORKOUT
TRAXMIX
HELLTRACK
GETDABLUES
SHOOTNBLOW
SLOWFLOW
COOPERATE
DENNISFAV
FINALE

LÖSUNG: COMPANIONS OF XANTH

EINMAL XANTH UND ZURÜCK

Wie Sie die seltsame Welt Xanth vor dem bösen Dämon E(A/R)th retten, erzählt Ihnen unsere exklusive Lösung zum neuen Legend-Adventure.

Der Einstieg in die Welt der Grafik-Adventures ist Legend Entertainment nicht perfekt gelungen. »Companions of Xanth« bietet nicht viele oder besonders knifflige, aber einige recht blöde Puzzles, auf deren Lösung man nicht sofort kommt. Boris Schneider hat seine Xanth-Impressionen in dieser Lösung versammelt.

Noch daheim...

Machen Sie sich in Ruhe mit dem Benutzerinterface vertraut; zu Hause gibt es viele Gegenstände, mit denen Sie »spielen« können. Mitnehmen müssen Sie nur den Senf aus dem Kühlschrank sowie alle Teile der Software-Packung (auch das Papier). Das Spiel kommt per Kurier nach dem Telefongespräch. Alles auspacken, Diskette in das Laufwerk, Laufwerk zu und einschalten.

Erste Schritte in Xanth

Nach dem ersten Plausch mit dem Golem müssen Sie einen Charakter auswählen. Aber schon im ersten Raum erweisen sich drei der Companions als unbrauchbar; nur mit Nada Naga kommen Sie weiter (sie ist die Dritte von links). Setzen Sie die Brille auf, warten Sie, bis Naga den Ausgang gefunden hat und starten Sie dann ins Spiel durch.

Das Censor-Ship

Um das Censor-Ship zu vertreiben, müssen Sie sich einen Trank von Fairy Nuff mixen lassen – doch dazu müssen Sie erstmal am Eimer vorbei. Das geht wie folgt: Reden Sie mit dem Headman, öffnen Sie mit seinem Schlüssel das Tor und gehen Sie zum Pier. Am Censor-Ship lassen Sie Naga nach dem Anker suchen. Mit diesem lösen Sie den Holzstamm aus dem »Log Jam« am Bach. Der Headman zimmert Ihnen aus diesem Stamm ein schönes flaches Brett. Außerdem brauchen Sie den Stein aus der Stadtmitte. Dann gehen Sie zum flachen Felsen

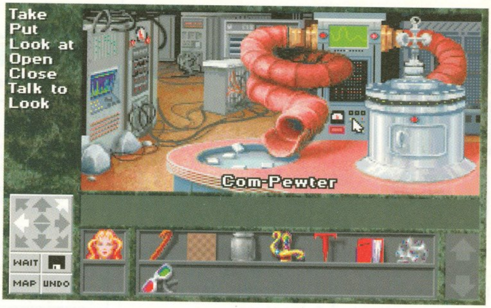


in der Wüste, legen das Brett drauf, legen auf das Brett den Stein und bitten Naga, mit dem Schwanz auf das Brett zu hauen. Der so weit fliegende Stein landet zielsicher im damit greifbaren Eimer.
An der Tür mit dem Auge kommen Sie nach langer Diskussion vorbei. Fairy Nuff gibt Ihnen dann an seinem Stand ein Rezept. Folgende Dinge müssen Sie (in beliebiger Reihenfolge) in den Eimer tun: 3 mal frisches Wasser aus dem Bach, 2 mal Eye Scream (wächst neben der guckenden Tür), 1 mal Butter (aus einer Butterblume am Bach nehmen), eine Firefly (fangen Sie am Bach in der leeren Butterblume), ein Ei (liegt auf dem Fairway) und das Stück Segeltuch vom Pier. Die beiden gleich großen Behälter, die Fairy braucht, sind die Abdeckungen der Lampen in der Stadt. Kippen Sie aus den Lampenschirmen die Solution in die Censer aus dem Schiff. Vergessen Sie auf dem Rückweg zu Fairy nicht, das Tee mitzunehmen.

Die Void

Aus der Void kommen Sie nur mit viel Geduld und Warten heraus; wenn Sie feste an die Tür denken und mit Naga über sie reden, wird sie irgendwann schon erscheinen.





Earth Region

An der Quelle müssen Sie der Verlockung der Dämonin widerstehen und niemals das Wasser trinken. Nach einer Weile läßt dürfen Sie gehen. Im Labyrinth der Scheune geht nach gewisser Zeit das Licht aus und Naga wird vertauscht – widerstehen Sie wieder mehrere Züge lang der Aufforderung, zu trinken, dann können Sie wieder ins Labyrinth zurück. Dort finden Sie sich mit der »Map« sehr einfach zurecht. Suchen Sie den Raum mit dem Schalter; legen Sie den Schalter und alle folgenden Schalter um. Sobald keine neuen mehr erscheinen, legen Sie alle Schalter nochmal um und drücken schließlich den leuchtenden Knopf. Unten befreien Sie Naga indem Sie sie NICHT angucken (auch keinen der Sätze anklicken, in denen versteckt das Wort »look« vorkommt) und mit den Manacles reden.
Im Raum mit dem Spiegel schauen Sie einmal in den Spiegel. Ansonsten sollten Sie das Labyrinth nach einem Mörser und dem »Pestle« absuchen. In einem Raum finden Sie eine Metallplatte am Boden; stellen Sie sich drauf, um in ein anderes Stockwerk »gebeamt« zu werden.
Die »Door Ajar« nehmen Sie einfach und erhalten so »A jar«. In dieses Glas stopfen Sie etwas vom »agony moss« aus dem Dungeon. Mit diesem Moss können Sie den Iron Tree loswerden.

Fire Region

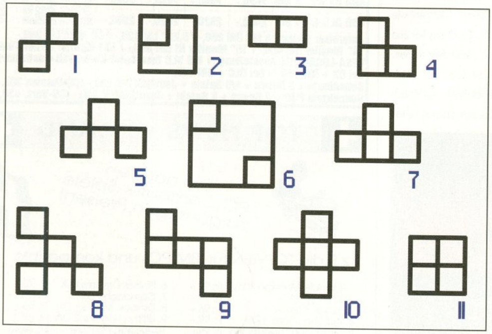
Bitten Sie Naga, ihr Haar in ein »Bun« zu wickeln; dieses ist das Brötchen, mit dem Sie den Hot Dog verscheuchen können, nachdem Sie Senf (Mustard) hineingespritzt haben. Nehmen Sie das Stück Kohle mit und gehen Sie zurück in die Earth Region. Mit der Kohle können Sie jetzt einen Abdruck der Steinplatte machen: Papier glattstreichen, vor die Platte hängen und mit der Kohle darüber rubbeln.
Wieder zurück beim Fireman benutzen Sie die Buttercup im Mörser, um Mehl zu erzeugen. Vom Fireman erhalten Sie Feuerwasser, das Sie auch in den Mörser geben. Einmal kräftig rühren und den Teig in der Höhlung links neben dem Fireman aufbacken. Den Firecracker aus dem Teig werfen Sie in die Feuerwand. Den Anker binden Sie an das Seil; fertig ist die Leiter, mit der Sie nach oben ins Freie klettern können.

Water Region

Nachdem Sie mit dem Troll geredet haben, gehen Sie erstmal über die Brücke, drehen den Wasserhahn ab und nehmen den Schlauch mit. Den legen Sie unten in die Spüle, drücken den blauen Knopf links und drehen den Wasserhahn auf. Nun schwimmen Sie in den Brunnen und haben prompt den gesuchten Schlüssel.
Von den drei Puzzle-Spielen, die Sie lösen müssen, sind die »Matchsticks« am einfachsten. Alle elf Lösungen finden Sie in der Abbildung.

Der Com-Pewter

Die Lösungen für alle Puzzles stehen zwar im Compendium, hier aber die Reihenfolge der Buchstaben, die Sie in den offenen Zylinder legen müssen: S, D,



So lösen Sie die Aufgaben aus dem Matchstick-Puzzle

P, E, O, B, F, E und das T, welches Sie gar nicht haben. Nehmen Sie den Tee von Fairway zu Beginn des Spiels. Schalten Sie dann den Com-Pewter mit dem Virus endgültig aus.

Air Region

Aus der Hütte von Ma nehmen Sie den Windsock und stopfen diese auf den Vent (mit dem Ball). Jetzt können Sie mit dem Orc-Jungen den Wagen reparieren und zur Seite schieben – darunter liegt das Segel. Mit dem Segel und dem Windbag von der Kreuzung kriegen Sie das Boot flott. Die Lösungen aller Rätsel des Ritters haben mit »Air« zu tun – manchmal aber nur dem Laut nach, wie beim ersten Rätsel, dessen Lösung »Error« ist. Da Sie beliebig viele Versuche haben, machen diese Puzzles relativ wenig Arbeit. Sie arbeiten sich dann die Treppe bis zum Schild hoch, stecken dieses ein und gehen wieder zurück. Das Schild ist das Zeichen, auf welches Ma wartet. Wenn Sie Ihr das Schild geben, kriegen Sie den Trank, hinter dem die Orc-Frau her ist. Danach dürfen Sie nach Südwesten weiter.

The Chasm

Jeder will Sie davon abbringen, in die Chasm zu gehen; sie tun es trotzdem (ansonsten geht das Spiel nicht weiter). In der Chasm reden Sie mit der Wolke und ärgern sie, was das Zeug hält; dann wird das Drachenfeuer rechtzeitig gelöscht.

The Castle

Zuerst suchen Sie den losen Mauerstein und drücken den dahinter liegenden Schalter. Um den Drachen in den Schlaf zu wiegen, fangen Sie die Grille mit dem Glas (Jar) ein. Dann können Sie auf der anderen Seite über den Drachen steigen und das Abflußgitter mit der Brechstange öffnen. Stecken Sie auch die Schuppe ein. Im Abfluß müssen Sie die Schalter 1, 2 und 4 umlegen. Nach einem Gespräch mit Humpfrey gucken Sie einfach in die Hypnogourd.

The Gourd

Gehen Sie links am Zombie vorbei und öffnen Sie das Kellerschloß mit dem Loc Pic. Im dunklen Keller tasten Sie nach dem »Key« und dem »Twine« (Zwirn). Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Kellertür. Mit dem Twine binden Sie den Hebel an der Treppe fest und gelangen nach oben. Drücken Sie den Roten Knopf und nehmen Sie die Tabletten mit. Ziehen Sie das dritte Buch, um wieder an der Treppe zu landen. Benutzen Sie die Pillen mit dem Fensterglas und schnappen Sie sich den Cane. Damit machen Sie im oberen Stockwerk die Trapdoor auf. Jetzt müssen Sie nur noch verhindern, daß Kim den Preis erwischt: Werfen Sie das Schwert, um den Sieg des Dämonen E(A/R)th endgültig zu verhindern. Damit ist das kurze Spiel leider auch schon zu Ende, sieht man vom Abspann ab. (bs)



TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

Papptiger PCI?

Kaum hat man sich mit den Vorzügen und Tücken des VESA-Local-Bus-Standards vertraut gemacht, kommt auch schon ein ominöser, neuer Local-Bus-Standard auf uns zugerollt: PCI. Ist das nun eine vorübergehende Modeerscheinung oder wird Ihrer Meinung nach das Ding dem VESA-Standard den allzu frühen Todesstoß versetzen? Ist PCI schneller als VLB?

(Herrmann Hochwind, Frankfurt)

Um PCI geistern viele Gerüchte, und ein paar davon wollen wir gleich mal aus der Welt schaffen. Zum einen ist kein geringerer als Prozessor-Multi Intel höchstpersönlich der Initiator des PCI-Standards, was die Vermutung nahelegt, daß es sich bei PCI wohl nicht um ein Windei handeln wird. Dazu ist Intel zu kapitalkräftig und hat zu gute Verbindungen zu diversen namhaften Hardware-Herstellern. Ab Weihnachten 1993 wird deshalb voraussichtlich eine Flut an PCI-PCs und Steckkarten über uns hereinbrechen, in der unserer Meinung nach der VLB-Standard in absehbarer Zeit untergehen wird. Wer aber glaubt, daß er mit einem Austausch seinens VLB-Motherboards billig zu einem PCI-Rechner kommt, der irrt. Denn:

1. Sie müssen alle VESA-Local-Bus-Steckkarten verkaufen und sich die PCI-Varianten besorgen.
2. Auf PCI-Motherboards befinden sich ISA- und PCI-Steckplätze (z.B. 3 PCI & 5 ISA oder 4 ISA / 4 PCI). In die PCI-Slots passen aber wegen vollig unterschiedlicher Steckerarten keine ISA-Karten (weder 8- noch 16-Bit)! Wenn Sie also mehr ISA-Steckkarten besitzen als ISA-Slots vorhanden sind, müssen Sie versuchen, PCI-Ausführungen der überzähligen Karten zu bekommen.
3. Sie können alle Ihre SIMM-RAM-Module verscherbeln. Diese passen (derzeit) auf kein PCI-Mainboard. Statt dessen benötigen Sie RAM-Module im mechanisch wie elektronisch völlig unterschiedlichen PS-2-Format.

Na dann: Fangen wir schon mal an zu sparen.

Radikalkur im Highscreen

Ich möchte für euren Technik-Treff einen Tip beisteuern, der Besitzer von Highscreen-Rechnern sicherlich interessieren dürfte. Im März diesen Jahres kaufte ich mir bei der Firma Vobis einen Highscreen 486 DX/33. Dazu gönnte ich mir gleich eine Sound Blaster-kompatible Soundkarte namens »MasterBoomer«. Der Ärger ging aber erst los, als ich die »MasterBoomer« gegen eine Sound Blaster 16 ASP von Creative Labs austauschte. Ab diesem Zeitpunkt gab es massive Probleme mit X-Wing, Dune 2, Battle Chess 4000. Bei diesen Spielen blieb der Rechner plötzlich stehen! Dies passierte immer dann, wenn der Rechner auf die Festplatte zugreifen wollte und gleichzeitig Digitalsound ausgegeben wurde.
Daraufhin setzte ich die Sound Blaster 16 ASP auf einem anderen Highscreen 486 DX/33 ein. Dort wiederholte sich das gleiche Spiel. Flugs brachte ich den Rechner zu Vobis zur Instandsetzung. Leider wurde dort der Fehler nicht behoben, sondern lediglich das BIOS auf die langsamsten Einstellungen gesetzt.
Nun testete ich alle Karten in dem Rechner eines anderen Herstellers, und siehe da: dort gab es keine Probleme. Der Wurm konnte also nur noch in der Hauptplatine meines Rechners stecken. Mit diesem Hinweis versehen wurde das Gerät abermals zur Vobis-Filiale gebracht und von dort zum Hauptwerk nach Würselen geschickt. Als auch dort nichts verbessert wurde, tauschte schließlich die Filiale endlich die Hauptplatine mit VIA-Chips gegen eine mit OPTI-Chip-

satz aus. Nun funktioniert alles zur vollsten Zufriedenheit.
Der Tausch der Hauptplatine stellt in diesem Fall eine Garantieleistung dar, man sollte also auf diesem Austausch bestehen, solange man noch Garantie auf den Rechner hat.

(Olaf Grzondziel, Berlin)

Das ist sicher ein wertvoller Hinweis für alle Absturz-geplagten Leserinnen und Leser. Bitte vergewissern Sie sich aber, daß alle Software- und Hardware-Einstellungen korrekt sind, bevor Sie auf einem Austausch des Motherboards bestehen. In vielen Fällen sind nämlich wirklich falsch konfigurierte Karten oder schludrig programmierte Software Grund für so manchen Absturz.
Ein Tausch der Mutterplatine in einem solchen Fall ist übrigens nur dann ein Garantiefall, wenn Sie sich beim Kauf des Rechners schriftlich zusichern haben lassen, daß dieser Computer mit Ihren Karten (jede genau angeben!) auch wirklich läuft. Beispiel: Ich kaufe diesen PC Modell XY unter dem Vorbehalt, daß er mit einer Sound Blaster 16-Steckkarte der Firma Creative Labs einwandfrei zusammenarbeitet.
Sonst ist ein Motherboard-Austausch immer Kulanzsache, sprich, Sie müssen Ihren Fachhändler oder Verkäufer schon recht lange löchern. Denn: Kein Computerhersteller kann und wird garantieren, daß sein Rechner mit jeder Steckkarte der Welt perfekt harmoniert.

Hege und Pflege

Ich hatte vorher einen C-64 und besitze seit kurzer Zeit einen 486-PC. Nun hörte ich zu meinem Erstaunen, daß es bei PCs zwei unverzichtbare »Pflegevorschriften« gibt, deren Nichteinhaltung ernste Folgen haben kann:
1. Wenn man auf der Festplatte öfter Programme installiert und löscht, dann ist die Platte plötzlich voll, obwohl die Speicherkapazität noch lange nicht erschöpft ist. Das heißt: Durch Löschungen entstandene Zwischenräume werden nicht mehr beschrieben. Abhilfe soll ein »Sortier-/Umkopierlauf« schaffen, der alle Zwischenräume beseitigt und so Platz schafft. Auf meinen 64er-Disketten entstanden solche Probleme nicht.
2. Außerdem speichert der PC in irgendeiner Datei alle Abläufe mit Uhrzeit und Datum. Wenn diese Datei voll ist, stellt er seine Arbeit ein. Darf das wahr sein bei einem so fortschrittlichen Computer?

(Richard Stahnke, Nettetal)

Die Wahrheit liegt – wie so oft – in der goldenen Mitte. Wenn Sie eine Datei löschen, wird der von ihr belegte Platz auf der Festplatte natürlich auch brav wieder freigegeben. Das Problem ist nur, das in diesen Freiraum logischerweise nur eine Datei reinpaßt, die nicht größer ist als die Gelöschte. Das Betriebssystem quetscht bei längeren Files soviel wie möglich in die Lücke und schreibt den Rest an andere freie Stellen. Dadurch wird zwar fast kein Platz verschenkt, aber das Laden einer solchen Datei dauert länger, als wäre sie in einem Stück geschrieben worden. Logisch, denn die Festplatte muß eventuell fröhlich jedes Fitzelchen zusammensuchen. Abhilfe schafft der von Ihnen angesprochene Sortierlauf, der seit DOS Version 6.0 mit folgendem DOS-Befehl gestartet wird:
DEFRAG
Sie haben in diesem Programm die Wahl, nur zerstückelte Dateien zusammenzufassen oder gleich sämtliche Dateien (auch an einem Stück) lückenlos hintereinander anzuordnen. Natürlich dauert vor allem letzterer Vorgang ein paar Minuten (je nach Plattengröße, -geschwindigkeit und -zustand), doch Sie werden anschließend von einer ungeahnt flotten Platte überrascht – wenn Sie dieses Großreinemachen noch nie oder sehr selten ausgeführt haben. Alle paar Wochen tut's schon gut und zeigt einem ganz nebenbei auch Schäden in der Dateistruktur oder auf der Plattenoberfläche selbst auf.
Größere ungenutzte Speicherblöcke entstehen jedoch gerne bei Programmabstürzen unter DOS und vor allem Windows, wenn kurzfristig als belegt gekennzeichnete Stellen (Temporärdaten) auf der Platte als Folge des aprupten Programmendes nicht mehr freige-

geben werden. Solche schlummernden Speicherkapazitäten deckt folgender DOS-Befehl auf:
CHKDSK /F
Probieren Sie ihn aus – jede Woche einmal, und zur Sicherheit nach jedem Absturz (vorher einen Computer-Neustart/Reset ausführen!). Wenn er nur diverse Statusmeldungen bringt, ist alles in Ordnung. Findet er jedoch verlorenen Speicherplatz (Cluster, Sektoren), dann fragt er vor einer Freigabe (Löschen) dieser Blöcke brav nach, ob Sie diesen Datenmüll eventuell gerne in einigen Sicherungsdateien gespeichert haben wollen. »Ja« empfiehlt sich zum Beispiel nach einem kapitalem Absturz, bei dem wichtige Textdaten verlorengegangen sind. Diese finden Sie mit etwas Glück in dieser Datei anschließend wieder.

CD-ROM gesucht, Windows getunt

1. Ich möchte mir zu Weihnachten ein internes CD-ROM-Laufwerk leisten. Da ich eine Pro Audio Spectrum 16 Soundkarte besitze, möchte ich es an diese gerne anschließen. Wenn ich alles richtig verstanden habe, benötigt man dann keinen extra Controller. Im Handbuch der PAS 16 steht, daß man ein SCSI-Laufwerk braucht. Was bedeutet das, und welche Modelle können Sie mir empfehlen (möglichst Double Speed, PhotoCD / Multisession, ohne Caddies)?
2. Bei der Arbeit mit einigen Windows-Programmen (zum Beispiel WinWord 2.0) arbeitet meine Festplatte einige Sekunden lang (zu erkennen an dem leuchtenden Lämpchen und den Plattengeräuschen). Ich bewege aber weder die Maus, noch gebe ich etwas ein oder mache sonst irgendwas. Woran liegt das? ***(Tim Obmann, Rüsselsheim)***

Zur ersten Frage: ein SCSI-Laufwerk ist ein Laufwerk mit SCSI-Schnittstelle. Das heißt: die Datenverbindung von Ihrer Soundkarte zum Laufwerk und dessen Schnittstelle muß der SCSI-Norm genügen. In unserem Sonderheft »CD Player« haben wir vier topaktuelle CD-Laufwerke mit Doublespin-Technik getestet. Davon verfügt eines über die von Ihnen benötigte SCSI-Schnittstelle (Toshiba XM-3401B). Dieses Laufwerk ist in puncto Geschwindigkeit der Testsieger, akzeptiert aber nur Caddy-verpackte CD-Scheiben. Wenn Sie CD-Schubladenkomfort (motorbetrieben sogar) wünschen, sollten Sie sich mal das Mitsumi FX-001D ansehen. Das können Sie zwar nicht an Ihre Soundkarte anschließen, doch dafür ist ist ein paar Hunderter billiger als das Toshiba, immer noch ganz flott und bringt seine eigene Controller-Karte gleich gratis mit – für die Sie aber einen Steckplatz opfern müssen.
Warum Windows wie wild werkelt, obwohl Sie doch gar nichts eintippen oder anklicken, ist keine Hexerei. Bei Computern mit relativ wenig Speicher (1 bis 4 MByte) kann Windows nicht alle eigenen Programmteile und zudem noch voluminöse Softwarepakete vom Schlage eines WinWord 2.0 gleichzeitig im RAM-Speicher unterbringen. Deshalb lagert es von Zeit zu Zeit (und zwar wenn gerade Zeit ist, Sie also scheinbar nicht mit dem Computer arbeiten) selten benötigte Programmsegmente auf die Festplatte aus. Diese landen im sogenannten »Swapfile«; Art und Größe dieses virtuellen Speichers können Sie übrigens in der Systemsteuerung unter »386 erweitert« einsehen und einstellen. Erst ab 8 MByte RAM »swappt« Windows so selten, daß Sie nicht mehr merklich bei der Arbeit gestört werden.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen.
Hier die genaue Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Gruberstraße 46a
85586 Poing

Moderne Sklaverei

Vor kurzer Zeit haben mir meine Eltern eine Festplatte von Ihrer Reise mitgebracht. Es handelt sich dabei um eine Western Digital mit der Bezeichnung Caviar 1210. Ich habe diese sogleich gegen meine ältere Festplatte ausgetauscht und alles lief ohne Probleme. Nun hat mich ein Freund daraf aufmerksam gemacht, daß ich doch meine alte Platte (eine Seagate) als »Sklave« benutzen und damit zusätzlich einbauen und nutzten könnte. Nun habe ich aber keine Unterlagen darüber, wie ich diese Master-Slave-Konfiguration einrichten muß – welche Jumper muß ich setzen oder entfernen? ***(Lars Sundorf, Berlin)***

Prinzipiell ist es bei allen Festplatten mit IDE-Schnittstelle (AT-Bus) möglich, zwei Stück gleichzeitig in einem PC zu betreiben. Das vom IDE-Controller kommende 40adrige Kabel muß dazu drei Steckverbinder besitzen, wovon der eine logischerweise an die Controllerkarte kommt, die beiden anderen stecken Sie an die zwei Festplatten (welche Platte an welchen Stecker kommt, ist egal).
Nun bestimmen Sie eine Platte, die Sie zum Master machen wollen. Sie wird später das Laufwerk C: sein, also die Platte, von der gebootet wird. Deshalb sollten Sie die schnellere und größere der Harddisks mit dieser Position beglücken. Suchen Sie auf deren Platine (an der Festplatten-Unterseite) einen Jumper (Steckstifte), der mit einer der folgenden Bezeichnungen markiert ist: M (Master), MA (MAster) oder SP (Slave present). Stecken Sie einen passenden Jumper (Steckbrückchen) auf diese Pins.
Auf der Elektronik des Slave-Drives müssen Sie nach einem Jumper Ausschau halten, der mit S (Slave), SL (SLave) oder MP (Master present) betitelt ist und auf diese Stifte einen Jumper setzten. Achten Sie bitte darauf, daß ein Laufwerk niemals sowohl auf Master- als auch auf Slave-Betrieb gejumpert ist.
Nun rufen Sie das CMOS-Setup Ihres PC auf und tragen bei Laufwerk C: die Daten des Masters und bei Laufwerk D: die der Slave-Platte ein. Werte speichern und testen – wenn's nicht klappt, können Sie eventuell noch andere Jumper-Stellungen (nur an dem Jumper-Block, der auch die Master/Slave-Jumper enthält) versuchen – aber manche Platten-Kombis können einfach nicht miteinander. Fragen Sie vor der endgültigen Kapitulation aber doch mal bei den Plattenherstellern nach, ob die Ihnen nicht ein Datenblatt Ihrer Festplatten zusenden könnten. Das hilft eventuell auch weiter. **(ts)**



Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing.

Reiner Luxus

Wie haltet Ihr es mit der Bewertung von »Deluxe«- und Nachfolgespielen (z.B. Monkey Island 2, Railroad Tycoon Deluxe)? Streng genommen müßte es sich bei vielen Bewertungen von solchen Fortsetzungen negativ auswirken, da Story und einige grundlegende Ideen vom Vorgänger übernommen werden. **(Markus Palder, Schwebheim)**

Eine Abwertung wegen mangelnder Originalität gibt es nicht. Wäre ja auch mäßig logisch, eine verbesserte Version zu bestrafen, die mehr Spaß macht als der Vorgänger. Gerade bei Fortsetzungen handelt es sich in der Regel um sehr eigenständige Programme; wir würden Monkey Island II keinesfalls als »Abklatsch« von Monkey Island sehen.

Einmal querbeet

Ihr habt ein sehr vernünftiges Seitenlayout. Einerseits ist es modern und aufgelockert, andererseits geht mit Euch nicht der Gaul durch (lila Schrift auf blauem Grund mit einem 10 Grad schräg gestellten, kursiv gedruckten Text zeigt doch erst die Möglichkeiten des benutzten DTP-Programms auf!). Zudem haltet Ihr Euer Design recht konsequent durch.
Ihr habt einen vernünftigen Kompromiss zwischen reiner PC-Spielezeitung und anderen Themen gefunden. Die Spieletests sind ausführlich genug, es könnte nur etwas intensiver auf Shareware-Spiele eingegangen werden, aber das ist zu verkraften. Unterstützen möchte ich auch, daß Ihr die Leute davor warnt, zuviel im PC zu ändern. Da ich seit einer Zeit nebenbei bei einem Computergeschäft arbeite, kann ich mich über die dümmsten Fehler von Kunden nicht mal mehr wundern (was jedoch mehr über die unausgegorene Technik des PCs als über die Intelligenz der Verzweifelten sagt). Und solange Ihr die Anzahl dieser Artikel variabel haltet, also nur soviele Seiten dafür verwendet wie die wichtigeren Spieletests übriglassen, sind die Beiträge okay.
Eine Eurer stärksten Seiten ist die Geschwindigkeit, mit der Ihr Komplettlösungen präsentiert. Dafür verdient Ihr einen ganz dicken Kuß, den Ihr Euch bei Babsi abholen könnt. Die Kurztips sind auch noch zu begrüßen; jedoch warne ich davor, Fragen von Lesern zu veröffentlichen, da deren Probleme bei einem Spiel zu speziell sind und die Antworten viel zu lange auf sich warten lassen.
Die strikte Trennung von Beschreibung und Kommentar ist außerordentlich wichtig und auf jeden Fall beizubehalten. Daß mehrere Redakteur bei wichtigen Spielen kommentieren, ist sinnvoll und die »fehlenden« Wertungsfotos lobenswert; humorvoll muß ja nicht lächerlich heißen. Der Wertungskasten ist gut, nur sollten solche Böcke wie die fehlenden Angaben zum Kopierschutz von Lemmings 2 nicht zu oft geschossen werden. Der Kasten sollte jedoch noch um die Punkte der Kompatibilität zu DR-DOS und OS/2 erweitert werden. Der Kasten »Im Wettbewerb« ist eine gute Idee, die Punktezahl gut nachvollziehbar, auch wenn mir X-Wing z.B. besser als Wing Commander II gefällt. Das Wichtigere ist jedoch, daß ich am Test erkennen kann, ob mir ein Programm zusagt oder nicht.
PS: Keine neuen Strategie-Genres, die Spiele sind ähnlich genug. Bestes Beispiel: Ich mag sie alle nicht!

(Oliver Rauh, Dormagen)



Was Sie schon immer über PC Player wissen wollten: Wenn die Redakteur-Betreuung Ihr dazu Zeit läßt, bildet sich Babs Schwaiger mit einem kompetenten Fachmagazin weiter.

Pauschaler Dank für die Mischung aus Streicheleinheiten und konstruktiver Kritik. Wir würden wirklich gerne mehr gute Shareware-Spiele vorstellen, aber wirklich empfehlenswerte Neuerscheinungen wachsen nicht gerade auf den Bäumen.

Fuchs, Du hast die Disk gestohlen

Wer hat die PC Player-Diskette aus dem Heft 11/93 gestohlen? Da wird doch Herrn Werner in der selben Ausgabe auf Seite 48 einfach das Wort abgeschnitten! Und über ein Poster in der Mitte des Heftes würde ich mich riesig freuen.

(David Aeppli, CH-Fällanden)

Die wirklich guten Spiele-Demos neigen dazu, mehr Platz zu verschlingen, als eine HD-Diskette bieten kann. Nicht zuletzt unter dem »Value for money«-Faktor haben wir als Disketten-Alternative CD Player veröffentlicht: Für 19,80 Mark gibt's hier über 150 (!) Schnupperversionen + Shareware-Highlights + Wertungs-Datenbank + Update-Patches + Video-Clips – wer will da klagen?



Thomas »Sprachlos« Werner wurde lediglich Opfer eines DTP-Fehlers; der schuldige Layouter ist nach Brasilien geflüchtet. Poster sind nicht geplant.

Origin, die bösen Buben

Bevor meine Kritik kommt, erstmal ein Lob vorweg: Ihr versteht Euer Handwerk! Im Vergleich mit Eurer Zeitschrift kann man über die vielen anderen kunterbunten Teenie-Game-Blätter nur müde lächeln. Ein sachlicher und kompetenter Stil ist eine angenehme Abwechslung, und darum stört mich das »Sie« auch überhaupt nicht.

Nun aber zur Sache: Manchmal könnte man meinen, Eure gesamte Reaktion trägt goldene Uhren, gesponsert von Origin. Deren Machenschaften werden bei Euch für meinen Geschmack etwas zu gut bewertet, wie auch das aktuelle Privateer. Es ist ein nettes Spiel, ohne Frage. Aber es bietet absolut nichts Neues. Wo ist die pompös angekündigte Super VGA-Grafik? Raumkampf mit einigen Verbesserungen übernommen von Wing Commander II, Storydesign ähnlich wie Strike Commander, Handeln (wenn auch lange nicht so komplex) übernommen von Elite.

Mag Origin Vorreiter in der Entwicklung neuer High-Tech-Spiele sein, sollten sie sich auch mal mit der Ausnutzung der Standards beschäftigen, anstatt diese immer weiter hochzuschrauben (ich kann meinen 486-DX33 schon bald in die Tonne treten). Mal ehrlich, welcher Windows-Anwender ohne jegliche Spiele-Allüren bräuchte schon einen 486-DX66? Neue Ideen kann man auch mit weniger MBytes und MHz umsetzen, das zeigen z.B. »Comanche« und »Alone in the Dark«. Erinnern wir uns: Wurde der C 64 nicht bis ins letzte ausgenützt und ließ er nicht jede EGA-Grafik blaß aussehen? Auch der Amiga wurde bis an seine Grenzen gepusht. Mir soll niemand erzählen, daß Vergleichbares auf kleineren PCs nicht möglich ist. Wenn aber niemand Origin kritisch auf die Finger klopft, brauchen wir wohl bald alle einen Pentium. **(Bernd, Bremen)**

Origin kann sich hohe Hardware-Anforderungen nur so lange leisten, wie es genügend Leute gibt, welche die Spiele dann auch kaufen – bislang geht die Rechnung wohl auf. Und in der Abteilung »Widerspruch«: Just damit Privateer auch auf kleinen 486-Systemen noch spielbar ist, hat Origin darauf verzichtet, die 3D-Sequenzen in Super VGA darzustellen.

Die goldenen Uhren mußten wir übrigens nach den weniger freundlichen Tests von Origin-Titeln wie »Wing Commander Academy« und »Silver Seed« wieder zurückgeben – das Leben ist hart.

Da hört der Spaß auf

Der Anlaß meines Briefes ist Ausgabe 11/93 der PC Player. In dieser machen sie eine wirkliche dumme Bemerkungen über den Amiga, ich zitiere:

Seite 10, mittlere Spalte: »...halbwegs schneller Amiga 1200«.

Seite 16, linke Spalte: »...grenzenlose Vertrauen in den Amiga verloren...«.

Seite 26, lila Kasten: »...mit Amiga '93 (Urg!)...«

Ich frage mich, welcher Teufel hat Sie geritten, so über den Amiga herzuziehen? Sind denn PC-User etwas besseres als Amiga-User? Oder sind Sie als PC-Spieletester durch mittlerweile zahlreichere und im Schnitt gute Software gar abgehoben, wie so manche arrogante Politiker gegenüber dem Steuerzahler und sehen dadurch überheblich auf den Amiga herab?

Der Amiga ist keineswegs so schlecht, wie Ihre, ich muß es nochmals wiederholen, dumme Bemerkungen glauben machen wollen! Zumal der Vergleichsmaßstab, den ich Ihnen mal unterstelle (Amiga 1200 – PC 486/33), sehr hinkt. Vergleichen Sie bitte einen 486/33 mit einem Amiga 4000 mit 68040-Prozessor und Sie werden es erleben, daß Ihr 486er gar nicht mehr so toll ist. Die Computerlandschaft würde wirklich ärmer aussehen, wenn es den deutlich flotteren Amiga nicht mehr gäbe. **(Gerd Lange, Stuttgart)**

Der arme Lenhardt wollte mit seinem »Urg!« nur andeuten, daß der Amiga-Aspekt der Messe für PC-Besitzer wohl relativ uninteressant ist. Mit dieser harmlos-törichten humoristischen Einlage sollte kein heiliger Krieg angezettelt werden. Und daß ein Amiga 1200 nur »halbwegs« schnell ist, bestätigen Sie indirekt mit dem Verweis auf den Amiga 4000.

COMPUSERVE-CORNER

Diesen Monat wollen wir wieder Auszüge aus den »elektronischen« Leserbriefen abdrucken, die uns über den Modem-Briefkasten des Online-Dienstes Compuserve erreicht haben. Mails erreichen unseren Boris »Baud« Schneider unter der CIS-Nummer 71333,2206.

Übrigens können uns auch Benutzer des weltweiten Systems »InterNET« erreichen. Dazu senden Sie einfach eine persönliche Mail an »71333,2206@compuserve.com«, um direkt den Postkasten von Redakteur Boris Schneider zu erreichen. Spieletips können wir leider aus Zeitgründen nicht geben; Fragen nach dem »Großen Wutz in Level 7« sind also auch per E-Mail zwecklos.

Hallo, verehrte PCP-Redakteure, bin jetzt auch bei Compuserve dabei. Ich bin 34 Jahre alt (also schon ein Grufti im Vergleich zu Eurer Hauptleserschaft) aber trotzdem ein begeisterter Player (fast ausschließlich FlugSims). Hab' einen 486DX50 (deswegen leider kein Local Bus) und überlege mir, ob ich vielleicht eine vernünftige VGA-Karte kaufen sollte.

(Woerner Juergen, CIS 73064,571)

In einer der letzten Ausgaben habt Ihr über Compuserve berichtet. Am Ende stand Deine Nummer, die ich einfach mal ausprobiere. Ein paar Anregungen für Euer Magazin habe ich auch: Ich finde es gut, wenn ausgiebig auf einzelne Tests eingegangen wird.

Die Antwortseite zu Problemen mit Hardware sollte auch ausgeweitet werden, da ich die PC Player oft Leuten empfehle, die gerne spielen und von der Hardware kaum Ahnung haben. Somit erhalten diese Leute doch kleine und verständliche (großes Lob!) Einblicke in den grauen Kasten. Deine Artikel, in dem es um Hardware-Angelegenheiten geht, sind gut geschrieben, so auch der Beitrag über das BIOS-Setup. Ich wünsche mir noch mehr Beiträge über solche Sachen.

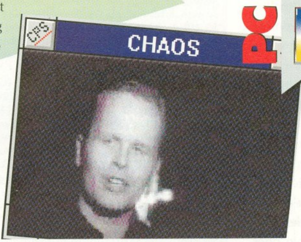
(Olaf, chaosok@informatik.fh-augsburg.de)

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 2/94

VIDEO KILLED THE RADIO STAR

Die Musikindustrie entdeckt das Medium Computer. Während Peter Gabriel die »interaktive« Version seines »So«-Albums vollendet, ist das erste CD-ROM mit **Herbert Grönemeyer** fast fertig. Neben den Audio-Tracks seines letzten Albums bietet die PC-Fassung Videoclips und andere Goodies. Nächsten Monat hören wir in die Computer-Gehversuche der Rockstars rein.



Hau rein, Herbert: Macht das CD-ROM bald MTV überflüssig?

OUT OF MEMORY

Ohne dicke RAM-Reserven bekommen Sie heutzutage kaum ein Spiel mehr zum laufen. Um EMS, XMS & Co. unkompliziert einzusetzen, greift man am besten zu einem Speichermanager-Programm. Welche RAM-Techniken sollten Sie anwenden, um auch beim nächsten 4-Mega-Minimum-Spieleepos nicht um die entscheidenden Bytes zittern zu müssen? Unser Grundlagenartikel gibt konkrete Tips, wie Sie Ihren **RAM-Haushalt** unkompliziert und effizient verwalten können.

Sie können in Ausgabe 2/94 ganz sicher mit Tests folgender Titel rechnen: **Subwars 2050** (Microprose simuliert sich unter Wasser was zusammen), **Bloodnet** (Nochmal Microprose; diesmal mit der erstaunlichen Genremischung Vampir-Rollenspiel + Cyberspace-Adventure), **T.F.X.** (Oceans Versuch einer europäischen Antwort auf »Strike Commander«), **Zeppelin** (Historisch akkurate Wirtschaftssimulation von Ikarion), **Terminator Rampage** (3D-Action von Bethesda – Konkurrenz für »Shadow Caster«?) und die erste Zusatzdiskette für **Syndicate** (Wir freuen uns schon auf ein gründliches Austesten des neuen Netzwerk-Modus).



Zeppelin: Wer macht am meisten Reibach mit seinen Luftschiff-Linien?

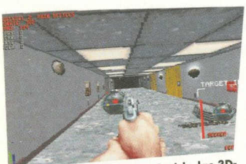
All dies und viele weitere **Spieletests, Tips, News und Features** rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.



Bloodnet: Was haben Vampire im 21. Jahrhundert verloren?

PLAY IT AGAIN

Der Redaktionsschluß für diese Ausgabe war ein echtes Vergnügen: In den letzten Tagen vor der endgültigen Deadline flutschten die Weihnachts-Neuheiten in rauhen Mengen durch. Nicht allen Titeln war das Glück beschieden, noch berücksichtigt zu werden – doch die nächste PC Player kommt bestimmt.



Terminator Rampage: Spielt sich das 3D-Actionprogramm so gut, wie es auf den ersten Blick aussieht?

Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!

PC PLAYER 2/94 erscheint am 12. Januar

FINALE

GARANTIERT NICHT FRAUENFEINDLICH...

In einem Zwiespalt der Gefühle befindet sich offensichtlich die »Strip Poker CD« von CDV. Während der Sinn eines solchen Programms ebenso offensichtlich ist, wie die lockenden Texte (»Such dir eine aus«), macht uns das Kleingedruckte darauf aufmerksam, daß es sich keinesfalls um was Schweinisches handelt – wie beruhigend! Die Pressemitteilung geht sogar noch weiter. Originalzitat: »Wir weisen Sie darauf hin, daß die Bilder auf dieser CD-ROM sorgfältig ausgesucht wurden und in keinem Fall etwas mit Pornographie oder »frauenfeindlicher« Darstellung zu tun haben«. Wer's glaubt...



Die Bilder auf dieser CD-ROM wurden sorgfältig ausgesucht. Sie zeigen den weiblichen Körper verschiedener Fotomodelle in künstlerischer Form und haben nichts mit Pornografie zu tun.

HITS VERKEHRT

Die Kollegen von der »TV Spielfilm« verstehen sicherlich auch Humor – deren letzte Hitparade der Computerspiele war nämlich unfreiwillig komisch. Sieht man mal von »Strike Cozander« ab, haben die Jungs das Kunststück fertig gebracht, jedem Spiel die falsche Firma zuzuordnen. Kann jedem mal passieren.

VERKAUFSHITS (MS-DOS)
COMPUTERSPIELE

1. **Eishockey Manager** – Lucas Arts
2. **Strike Cozander** – Origin
3. **Desert Strike** – Software 2000
4. **X-Wing** – Psygnosis
5. **Lemmings II** – Nova Logic

GROSSES HANDICAP BEI DER GRAMMATIK



Die Packung von der »Nick Faldo Championship«-Golfsimulation spricht eigentlich für sich. Unser Lieblingszitat: »Vögel und andere wilde Tiere« – wir lassen gerade unseren Redaktions-Wellensittich auf Einbrecher abrichten.

WIR GELOBEN BESSERUNG

Glupschaugen kriegen in dieser Branche eigentlich nur die Bösewichter, wenn der Held ihnen eins überbrennt. Humor beweist hingegen Geschäftsführer Andrew Hewson von 21st Century. Er ließ sich beim Auswerten der Registrierungskarten von »Pinball Dreams« fotografieren. Die Käufer hielten sich nämlich mit Flüchen nicht zurück – der gnadenlose Kopierschutz (Selbstzerstörung nach drei Installationen) war dem ehrlichen Kunden wohl doch zuviel. Andrew beweist auch, daß er nicht nur dumm gucken, sondern auch schnell handeln kann: Alle neuen Pinball Dreams lassen sich jetzt so oft installieren, wie das Herz begehrt.



DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Battlechess ist mega-in. Nach dem Terminator und Luke Skywalker basteln pfiffige Programmierer an weiteren neuen Schach-Varianten. Hier unser exklusiver Blick in die Entwicklungslabors:

Platz 5: SYSTEM-CHESS. IBM spielt gegen Microsoft. Der Gewinner kriegt die größeren Marktanteile für sein Betriebssystem. Erhältlich als OS/2- und Windows NT-Version. Benötigt 32 MByte RAM, SCSI-CD-ROM und viel Geduld.

PLATZ 4: LINDENSTRASSEN-CHESS. Mutter Beimer endlich mal als Dame. Darauf haben Lindenstraße-Junkies schon lange gewartet.

PLATZ 3: FLIGHT SIMULATOR-CHESS. Falcon gegen Airbus. Mit spektakulären Crash-Grafiken – A 320 fällt auf E7, Cessna explodiert auf B5, Gunship knallt auf E8 in einen Berg.

PLATZ 2: COLA-CHESS. Pepsi gegen Coca Cola. Verzögert sich wegen Umprogrammierung der Pepsi-Figuren. Michael Jackson als König muß leider ausgetauscht werden.

PLATZ 1: KINGS QUEST CHESS: König Graham und Prinz Alexander gegen die versammelten Kings-Quest-Bösewichter. Nach bester Sierra-Manier werden die Regeln etwas unlogischer gemacht. So darf Dienstags der Läufer nicht geschlagen werden. Warum? Steht so im Handbuch (das damit gleichzeitig Kopierschutz ist).

THAT'S MULTIMEDIA!

Schon oft haben wir uns auf dieser Seite gefragt, was Multimedia eigentlich ist. Die Antwort des Monats gibt uns das CD-ROM-Magazin »CD View«, das unter anderem auch Video-Tips für Kleinkinder (»Surf Ninjas« – da rollen sich einem die Zehennägel auf) enthält. Daß Multimedia was mit der Vermengung von Bild und Ton zu tun hat, erfahren wir in der Plattenkritik zu »Harmonica Mundi« von Eberhard Schoener; die CD erhält das Prädikat »farbenfroh«, was ähnlich sinnvoll ist, wie einem Bild von Picasso das Prädikat »laut« zu verleihen. Das wird nur von der Besprechung einer CD von »Hannah« gesteigert – langsam beginnen auch hartgesottene Verkäufer von CD-ROMs den Glauben an den Sinn von Multimedia zu verlieren.



Simone aus Österreich, bitte melden! Deine Stimme müssen wir unbedingt hören, nachdem wir eine Tonprobe von Hannah genießen konnten...

SoundWave32

Die SOUND-REVOLUTION

für Ihren PC



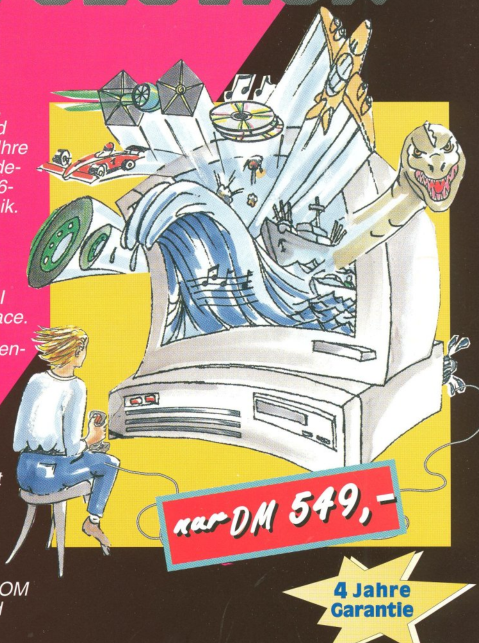
Endlich ist sie da! Orchid SoundWave32, die erste Soundkarte mit Wave Table und Digitalem Signalprozessor (DSP) weckt Ihre Sinne wie keine andere Karte, insbesondere keine der herkömmlichen 8-Bit oder 16-Bit Karten mit der antiquierten FM-Technik.

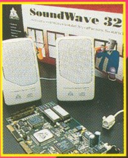
SoundWave32 – das ist, als ob Sie vier und mehr Karten in einer haben: SoundBlaster/AdLib, Windows Sound System, Roland MT-32 Synthesizer, General MIDI und außerdem ein MPU-401 MIDI Interface.

Die SoundWave32 bringt eine neue Dimension der Realität in Ihre Spiele und eindrucksvolle Durchschlagskraft für Ihre Präsentation, denn die SoundWave32 unterstützt im Kombi-Mode verschiedene Sound-Standards gleichzeitig.

Die SoundWave32 erhalten Sie komplett mit Lautsprechern, Mikrophon, Hi-Fi Kabel und drei Software-Paketen (Sound Impression, Action!, Wired for Sound).

Außerdem von Orchid: GameWave32 und Double-Speed CD-ROM Laufwerk CDS 3110 mit Audiotasten und "Power Saving Laser".





20 MIPS Prozessorleistung und 8 MBits Musik und Effekte warten im Wave Table darauf, den Sound Ihres PC zu revolutionieren.

Worauf warten Sie?

von ORCHID

Multimedia für Heute und Morgen

Distributoren:

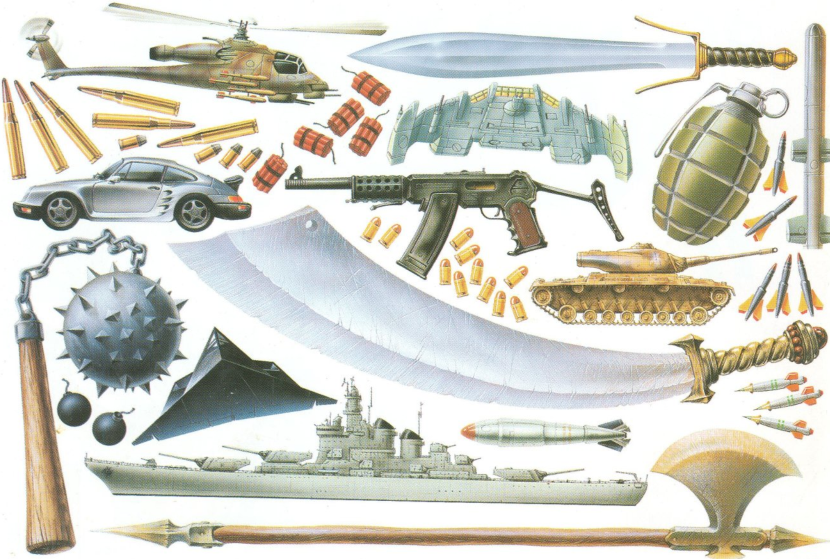
CHS
Ohepark 2 • **D-21224 Rosengarten-Nenndorf**
Tel: (0 41 08) 1 21 37 • Fax: (0 41 08) 12 23, 12 84

Profi-Soft
Eversburgerstraße 34-36 • **D-49090 Osnabrück**
Tel: (05 41) 12 20 65 • Fax: (05 41) 12 24 70

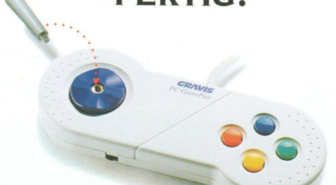
Systemhaus Waibel
Ettlingerstraße 9 • **D- 76307 Karlsbad**
Tel: (0 72 02) 23 12 • Fax: (0 72 02) 26 17

Darius (Österreich)
Andreas-Huger-Gasse 56 • **A-1220 Wien**
Tel: (0043) 1 23 45 550 • (0043) 1 23 45 5515

AUCH MIT DER STÄRKSTEN ÜBERMACHT...



...WIRST DU SPIELEND FERTIG!



WILLST DU DICH GEGEN DIE SCHWERE ARTILLERIE VON HEUTE WEHREN, BRAUCHST DU EINEN STARKEN VERBÜNDETEN. HOL DIR DAS GRAVIS GAMEPAD™, DAS DAUERFEUER-JOYPAD MIT DEM KÄMPFERISCHEN CHARAKTER. FÜR LINKS- UND RECHTSHÄNDER. MIT 4 UNABHÄNGIGEN KNÖPFEN UND ABNEHMBAREN JOYSTICK. KOMPATIBEL MIT ALLEN PERSONAL COMPUTER GAMEPORTS. HAST DU ERST DAS GRAVIS GAMEPAD™ IN DER HAND, WIRST DU MIT ALLEN GEGNERN SPIELEND FERTIG. DAS GRAVIS GAMEPAD™ IST ÜBERALL ERHÄLTLICH, BEIM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.

Advanced GRAVIS

Deutschland: LOGI GmbH, Tel: 089-58 80 71, Fax: 089-580 82 25. *Schweiz:* TERRA Datentechnik, Tel: 01-910 35 55, Fax: 01-910 19 92.
GRAVIS EUROPA: Tel: ++ 41-21-869 96 56, Fax: ++ 41-21-869 97 17.